MÁSOLÁSVÉDELEM
A KALÓZKORSZAK VÉGE?

+32 oldal
HARDWARE
melléklet!

THE FIFTH DISCIPLE
TELJES KALANDJÁTÉK
CSAK NÁLUNK!

MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK!

MAGYARORSZÁGI PREMIER! - KIZÁRÓLAG A PC.GAMES MELLÉKLETEKÉNT KAPHATÓ!

FELTÖRHETETLEN VÉDELMEK ÉS MÁSOLHATATLAN SZOFTVEREK!

pc.games

2004-9/10

EXKLUZÍV!!!
DOOM 3
SZUPERGUIDE
fókuszban

SIMS 2
A HÓNAP SZTÁRJA

DVD COPY
A MÁSOLÁS MÓDOZATAI

STAR WARS BATTLEFRONT
A LUCASARTS LEGNAGYOBB DOBÁSA
EXKLUZÍV TESZT CSAK NÁLUNK!

MESTER HÁRMAS
GC 2004 Lenyomtuk EURÓPA
ACTIVATE 2004 3 legnagyobb kiállítását!
ECTS 2004

SPACE HACK
DIABLO SCI-FI KÖNTÖSBEN
CSAK NÁLUNK!

BÉTATESZTEK
CSAK NÁLUNK!
- MYST IV
- COLIN 2005
- KNIGHTS OF HONOR
- ARMIES OF EXIGO
- ORIGIN OF THE SPECIES
EXKLUZÍV INTERJÚ!
+ THE WITCHER

CD tartalom:

TELJES JÁTÉK MAGYARUL!!!
KIZÁRÓLAG A PC.GAMES MELLÉKLETÉN MAGYARORSZÁGI PREMIER!!!

> Teljesen magyar játékmenet
> Point-and-click kalandjáték
> RPG és stratégia elemek a harcban
> 25 elsajátítható varázslat
> Rengeteg helyszín és szereplő

GAME PRESS

2004 szeptember 1811

A FILM, MELY ELŐSZÖR MUTATJA BE A VILÁGNAK
EZT A SZOKATLAN HŐST, RIDDICKET

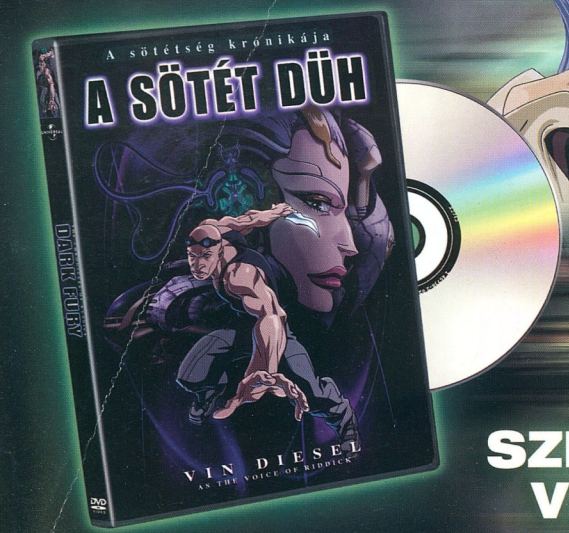
A
SÖTÉTSÉG
KRÓNIKÁJA
ÍRÓJÁTÓL

KÜLÖNLEGES KIADÁS
Izgalmas extrákkal, mely tartalmazza
Riddick univerzumának
teljes bemutatását

SZEPTEMBER 14-TŐ
VHS-EN ÉS DVD-N!

UNIVERSAL

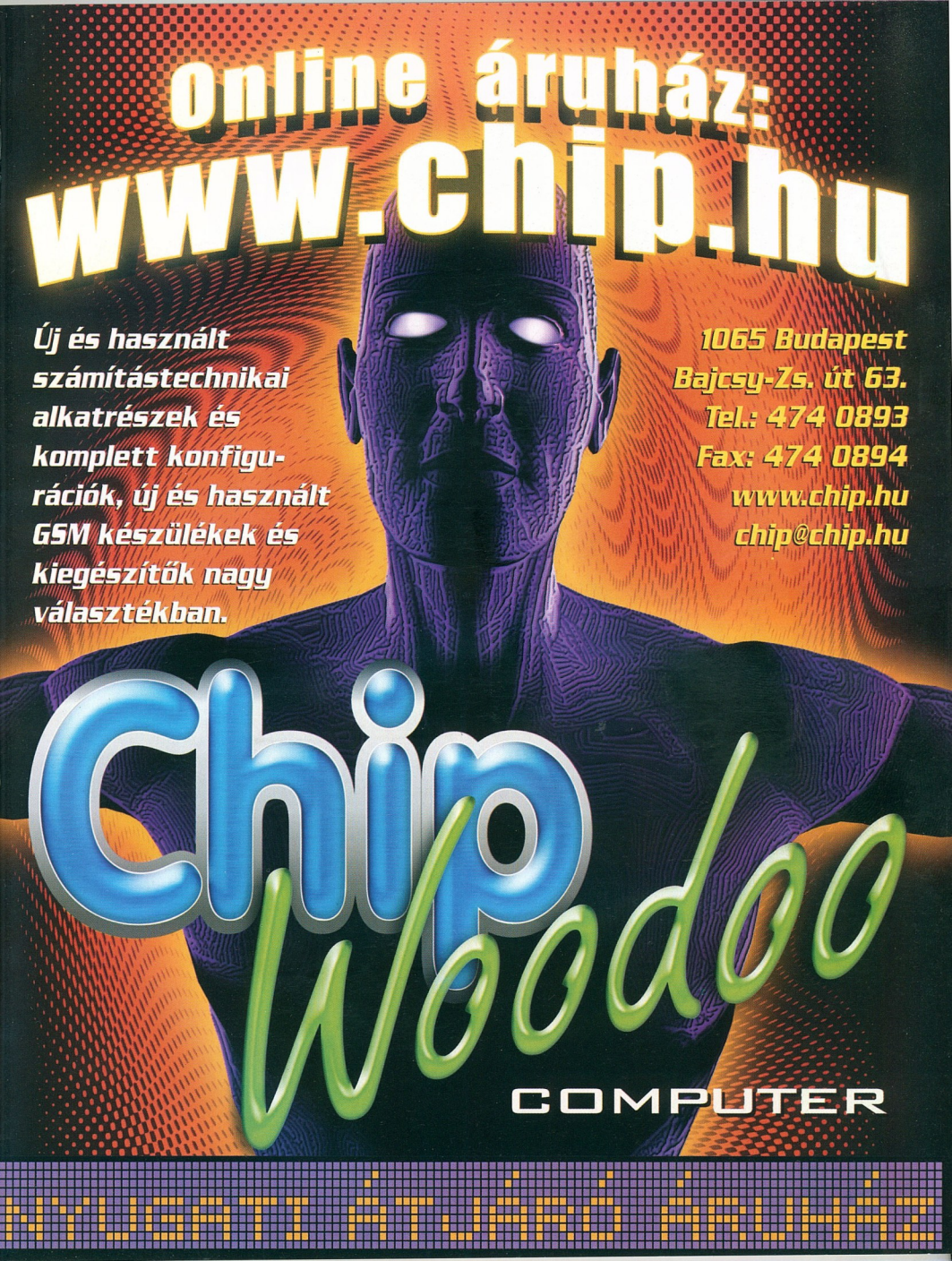
FILM © 1999 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED. ARTWORK © 2004 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.



SZEPTEMBER 28-TÓL
VHS-EN ÉS DVD-N!

UNIVERSAL

FILM © 2004 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED. ARTWORK © 2004 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.


Online áruház:
www.chip.hu
Új és használt számítástechnikai alkatrészek és komplett konfigurációk, új és használt GSM készülékek és kiegészítők nagy választékban.
1065 Budapest
Bajcsy-Zs. út 63.
Tel.: 474 0893
Fax: 474 0894
www.chip.hu
chip@chip.hu
Chip Woodoo
COMPUTER
NYUGATI ÁTJÁRÓ ÁRUHÁZ

PC.GAMES No.27
PC-S JÁTÉKMAGAZIN - IV. ÉVFOLYAM SZEPTEMBER - 2004/9-10

14

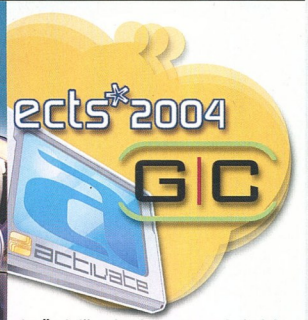
A KALÓZKORSZAK VÉGE?

Különös állatfaj az ember. Ha valamit kínálnak neki pénzért, rögtön megpróbálja meglelni a módját annak, hogy a cucchoz ingyen jusson hozzá – sőt, ha már hozzájutott, ő maga csináljon belőle pénzt. Ez már a régi rómaiaknak is gondot okozott, de csak a könyvnyomtatás feltalálásával vált iparszerűvé a „szerzői és szomszédos jogok megsértése". 1662-ben, Angliában született meg az első szerzői jogi törvény, a Licensing Act, nemzetközi szinten pedig a Berni Konvenció fogalmazta meg az „irodalmi és művészi munkák védelmét" 1886-ban. Ahogy fejlődött a technika, úgy fejlődtek az eltulajdonítás, és az ellenük küzdők módszerei.

NYÁRI NAGY HŰTŐTESZT

94

Mint minden elektromos eszköz, a számítógépünkben található elemek nagy százaléka is hőt termel. Éppen ezért érdemes minőségi hűtést vásárolni, cikkünk ehhez nyújt némi útmutatást.

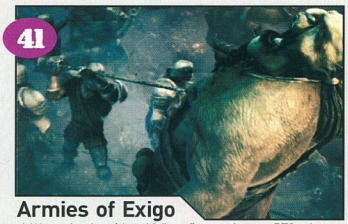


Az őszi dömping hamarosan beindul, ennek biztos jele, hogy lezajlottak a legfontosabb őszi játékkiállítások. Végigjártuk őket, hogy összeszedjük a lehető legtöbb infót az összes sikervárományos programról.

6

KIEMELT BEMUTATÓK

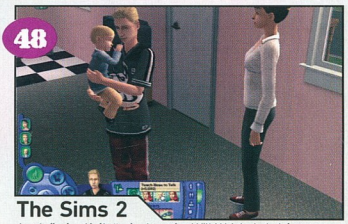
41



Armies of Exigo

A Warcraft rajongó hazai fejlesztőcsapat fantasy RTS-e bombaként robbant a köztudatba.

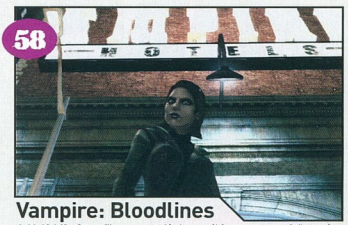
48



The Sims 2

Az első rész játéktörténelmet írt, Will Wright babaház programja évek óta az első az eladási listákon.

58



Vampire: Bloodlines

A Half-Life 2 grafikus motorját használó program a fejlesztés kezdete óta lázban tartja a rajongókat.

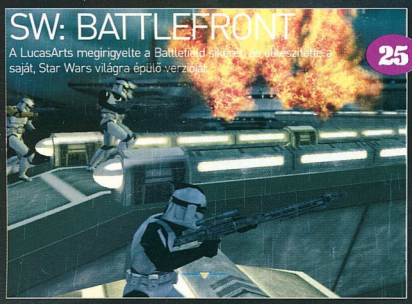
68

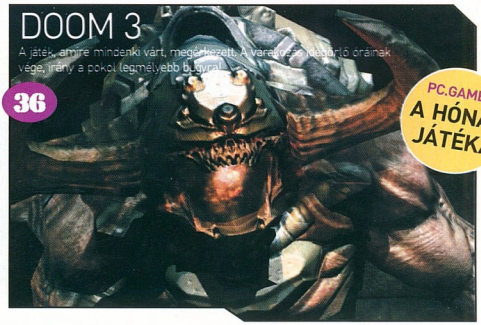
Colin McRae 2005

Bár Colin fater messze elkerüli a Rally pályákat, a nevével fémjelzett játék évente megjelenő sorozattá vált.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI





AKCIÓ

STAR WARS: BATTLEFRONT 25
ORIGIN OF THE SPECIES 28
CATWOMAN 30
KREED 32
GAME EXPRESSZ 34
DOOM 3 36

KALAND/RPG

MYST IV: REVELATIONS 55
VAMPIRE :BLOODLINES 58
SPACE HACK 60
SHADE: WRATH OF ANGELS 62

STRATÉGIA

ARMIES OF EXIGO 41
WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR 44
NEXUS 46
THE SIMS 2 48
KNIGHTS OF HONOR 50
SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER 52

HARDWARE

DOOM 3 TWEAK 77
HARDVER HÍREK 78
PIACI KÖRKÉP 80
SZÉP ÚJ VILÁG 82
SONY ERICSSON K700i 84
AZ OKOS TÁRS 86
PLEXTOR CONVERTX 86
A HORDOZHATÓ HÁZIMOZI 87
HACKTIVITY V2.0 88
NYÁRI NAGY H TÖTESZT 94
DVD-RIP 100
NAV 2K5 VS. NOD32 102

SZIMULÁTOR

XPAND RALLY 65
COLIN MCRAE RALLY 2005 68
PRO EVOLUTION SOCCER 4 70
TIGER WOODS PGA TOUR 2005 72
RICHARD BURNS RALLY 74

ROVATOK

HÍREK 6
KIEMELT TÉMA 14
INTERJÚ 20
TELJES JÁTÉK 22
A HÓNAP SZTÁRJA 104
TÁRSASJÁTÉK 106
SZIGET 2004 108
FIFTH DISCIPLES VÉGIGJÁTSZÁS 110
DOOM 3 VÉGIGJÁTSZÁS 114
NETES JÁTÉKOK 120
JÁTÉKTEMETŐ 122
DVD TARTALOM 124
HELP 126
LEVELEZÉS 128
HU-MOR-ZSÁK 129

KIEMELT LEÍRÁSOK

KREED
A Kreed-et sokáig a Doom 3-hoz hasonlították a grafikai megoldások miatt.

SPELLFORCE: BREATH OF WINTER
A Spellforce legújabb kiegészítőjének kipróbálásához kucsma viselése ajánlott.

SHADE: WRATH OF ANGELS
Démonok, élőholtak, varázslók, lovagok. Ezt a díszes kompániát kell elpáholni a játék során.

RICHARD BURNS RALLY
Lehetséges, hogy ennyi év után végre megszületett az első valódi rally szimulátor?

INTRO

Szia sztok!

Nem volt egyszerű dolgunk ennek a számnak az elkészítésénél, hiszen három kiállítás anyagait és bejelentéseit kellett feldolgoznunk, hogy elétek tárjuk az őszi-téli szezon legnagyobb durranásait. Ezek mellett persze kiemelt helyet és figyelmet kaptak más fontos címek is, melyek már vagy megjelentek, vagy éppenséggel már itt kopogtatnak az ajtónkon. Márpedig ilyenekből akadt szép számmal, sőt még a minőséggel sem volt semmiféle probléma. Igyekeztünk sok exkluzív és érdekes dolgot csempészni a PC.GAMES oldalaira, úgy gondoljuk, hogy ez sikerült is.

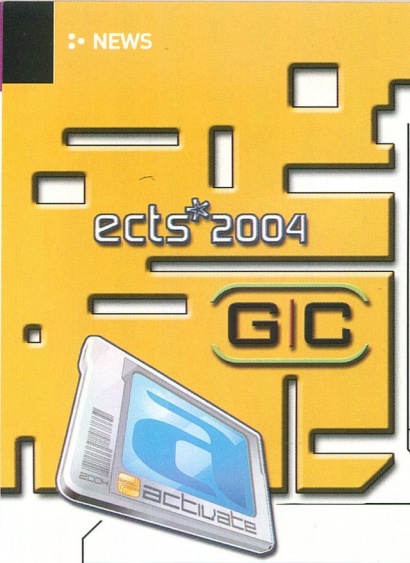
A legnagyobb változás azonban mégsem a lapban, hanem a DVD mellékleten következett be. A régi keretprogram már nem igazán felelt meg az elképzeléseinknek, sem tartalomban, sem kinézetben nem tudtuk kihozni belőle a maximumot. Így hát tekertünk egy kicsit a dolgon, ezúttal más kinézettel és átalakított szisztémában tallózhattok a DVD 9 Gigás információ-áradatában. Márpedig most is igen szép a kínálat, hiszen több gyűjtemény, exkluzív demo és érdekes program színesíti a válogatást.

A legérdekesebb dolog azonban kétség kívül a teljes játékunk, hiszen elsőként a PC.GAMES történetében olyan teljes játékkal szolgálunk, mely megjelenése egyben magyarországi premier is, hiszen a játék külföldi megjelenésével közel egy időben jelenünk meg a magyar verzióval. Tesszük ezt úgy, hogy a program nem is lesz beszerezhető a szaküzletekben, így bátran állíthatjuk, hogy a Fifth Disciples exkluzív megjelenés a PC.GAMES teljes játékainak sorában. Egyébként is érdekes lehet számotokra a program, hiszen manapság magyar nyelven nagyon kevés kalandjáték lát napvilágot.

Izgalmasan alakul tehát a mostani PC.GAMES, itt az ideje, hogy jó szórakozást kívánjunk hozzá.

a szerkesztők

ECTS 2004



BEVEZETŐ

A Games Convention, annak ellenére, hogy még csak harmadik alkalommal rendezték meg, meghatározóvá vált az európai kiállítások között. Az E3-mon bemutatott játékokat itt próbálhatják ki először az európai játékosok, az újságírók pedig lehetőséget kapnak, hogy újra letámadhassák a fejlesztőket, kiadókat, hogy újabb információkhoz jussanak a készülő játékokkal kapcsolatban. Idén mi is ellátogattunk Lipcsébe, és bár az utazás közben voltak némi komplikációk (többek között a cseh autópályán kigyulladt egy kamion, ami öt autóval előttünk haladt), amikor végre oda értünk, rögtön megértettük, miért beszél mindenki elragadtatással a kiállításról. Hatalmas, modern pavilonok várják a játékosokat, akik bizony szép számmal megjelennek, hogy például egy-egy S.T.A.L.K.E.R., vagy Halo 2 multiplayer játékban összecsaphassanak a haverokkal. Mindenesetre nem lazsáltunk, bejártuk a kiállításokat, felkerestük az összes kiadót és fejlesztőt, hogy minél több új infóval és látnivalóval tudjunk szolgálni a beszámolónkhoz.

KONZOL PARÁDÉ

A hogy az elmúlt néhány játékkiállításon már megszokhattunk, mindenhol a konzolok voltak előtérben, de megpróbáltuk ennek a jó oldalát nézni, megkerestük azokat a játékokat, melyek PC-n is meg fognak jelenni, és eléggé nagy durranásnak számítanak. Többek között kipróbáltuk a Halo 2-t, megnéztünk egy Demon Stone bemutatót, és összeszedtünk némi infót a Grand Theft Auto: San Andreas-ról.

HALO 2

Bungie Software / Microsoft / www.bungie.net/Games/Halo2 / 2004. november / XBOX

A hányattatott sorsú debütáló rész végül mégis eljutott PC, sőt még Mac platformokra is, így van miért izgulni nekünk is a folytatás kapcsán. A GC-n csak a multiplayer verziót lehetett kipróbálni, ráadásul jó hosszan sorba

kellett állni, ha valaki komolyan gondolta, hogy ő Halo 2-zni akar. Cserébe viszont besüppedhetett a kényelmes fotelekbe és a hatalmas képernyők előtt különféle játékmódokban

is bizonyíthatta rátermettségét (deathmatch és capture the flag is volt műsoron). Nehéz bármit is leszűrni a látottak kapcsán, hiszen a fő játékból szinte semmit nem láttunk. Noha a grafika tetszetős volt, gyakorlatilag csak egy pálya állt rendelkezésre, ráadásul nem is működött még minden 100%-osan, például a járművekbe nem sikerült beszállni. Attól tartok még várni kell az ítélkezésig, pláne, hogy a PC-s verzió még be sem lett jelentve.

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

Stormfront Studios / Atari / www.atari.com/demonstone / 2004. október / PS2 - Xbox

Ha a játékra tekintünk, akkor gyanús hasonlóságot vélhetünk felfedezni, a szintén konzolokon megjelent The Lord of the Rings: Two

Towers című nagysikerű EA játékkal. Nos a dolog nem a véletlen műve, ugyanis ugyanazon brigád műveiről van szó, de a Stormfront Studios csapatának úgy látszik nagyon megtetszett ez stílus, hogy egy sajátot is akarnak gyártani (ha egy kicsit gonoszak akarnánk lenni, azt kérdezhetnénk, hogy ez mikor is fogalmazódott meg bennünk: az eladott LOTR: TT példányokat látva, vagy már korábban?). Egy ugyanolyan akciójátékkal lesz dolgunk, ráadásul itt is három szereplővel (harcos, boszorkány és rabló) tehetjük a dolgunk, a grafikán is sikerült csiszolni, így már minden átvezető rész is az engine-nel készült. Az egyetlen bibi, hogy itt nincs alapul szolgáló film, ám sikerült egy nagyon jó történetet kreálniuk (a szerző nem más, mint R. A. Salvatore, híres fantasy író), így tulajdonképpen olyan hatást érnek el, mintha mégis lenne. Értitek ugye?

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Rockstar North / Rockstar Games / www.rockstargames.com/sanandreas / 2004. október / PS2

Az elődről szerintem semmit sem kell mondanunk, aki nem játszott vele, az valószínűleg hosszú szabadságát töltötte az elmúlt években, mert a Vice City egy olyan játék volt, ami mellett nem lehetett szó nélkül elmenni. A folytatásban természetesen megmarad a sorozatra jellemző teljesen szabad játékmenet, de a San Andreas iszonyatos mennyiségű újdonsággal fog rendelkezni. Az utolsó számunkban már olvashattatok a játékról, nézzük, hogy milyen új információkat szedtünk össze azóta. Oda kell figyelnünk, hogy főhősünk, CJ elég testmozgást végezzen. Járhatunk konditeremben, kosarazhatunk, vagy bringázhatunk is, mindezt azért, hogy CJ el ne hízzon. A túlzott

hamburger zabálástól bizony hamarosan úgy fogunk kinézni, mint a megboldogult Notorius B.I.G., és ez hátráltatni fog minket, ha mondjuk gyorsan ki kell pattanni az autóból. Az eddigi részekben idegesítő volt, hogy, ha sikerült behajtanunk a tengerbe, akkor semmit sem tehettünk, várhattuk, hogy a mentőknél térjünk magunkhoz. Most ez megváltozik, ugyanis CJ úszni is tud…

KALANDOZÁSOK

A Show látogatók előtt elzárt területén kóborolva egy német kalandjáték kiadóba botlottunk, akik igen szép felhozatallal dicsekedhetnek. Ráadásul nagyon készségesek voltak, rögtön megbeszéltük velük, hogy mutassák meg nekünk a játékaikat, melyekre már jó ideje várunk. Bepillantást nyerhettünk többek között olyan játékok folytatásába, mint a Runaway: Road Adventure, vagy a Tony Tough.

RUNAWAY 2.

Pendulo Studios / - / - / 2005

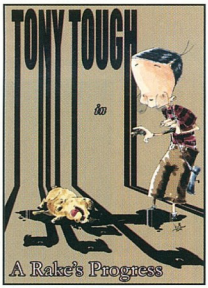
Az első rész szép sikert ért el hazánkban is, talán a honosított verziónak is köszönhetően, így nem csoda, hogy érkezik a folytatás.

Pár kép és concept art már napvilágot látott korábban, s habár a fejlesztés még mindig nagyon korai stádiumban van, sikerült új infókat kicsikarni. Brian és Gina a jól megérdemelt pihenésüket töltik Hawaii-on, ám a nyaralásból hamar újabb kaland keveredik, ahol is a fiúnak meg kell mentenie a lány életét (hiába, vannak emberek, akik vonzzák a bajt), ebben egyébiránt segítségére lesz a régi ismerős, Sushi is. A játék során 25 karakterrel találkozhatunk és 6 fejezeten át több, mint 100 helyszínre juthatunk majd el (sűrű erdők, paradicsomi tengerpartok, hófödte hegycsúcsok, elfeledett civilizációk...). Az átlagos játékos 30 órányi játékidőre számíthat, a hangulatot pedig fokozza majd a továbbfejlesztett grafika (antialiasing és szájszinkron), valamint zene- és hangeffektek. A szereplők egyébként átestek egy kis változáson, leginkább Brian-nél szembetűnő, sokkal dögösebben néz ki, mint az első részben, nézd csak meg magad. A megjelenés még odébb van, ráadásul a lokalizált verziókra ezúttal is várnunk kell majd. Kapcsolódó hír, hogy újra kiadásra kerül majd az előzmény is, ezúttal DVD-n, feljavított videókkal, kibővített dialógusokkal, kimaradt jelenetekkel és „Így készült..." filmecskével.

TONY TOUGH 2 - A RAKE`S PROGRESS

Prograph / - / - / 2005. 03. 01.

Újabb régi ismerős tér vissza, ám csakúgy, mint a Runaway 2.-nél, itt sem láthattunk semmit a játékból, lévén még nincs mit mutatni. A történet az első rész előtt játszódik majd 1953-ban, és Tony fiatal évei, több kisebb érdekes történetet (melyek többek közt az indián kultúra vagy éppen UFO-k körül zajlanak), valamint hősünk első ügyét mutatja majd be. A stílus továbbra is point-and-click, de egy modern 3D engine segítségével valósul majd meg (ráadásul 1024x768-as felbontásban), mely lehetővé teszi majd valós idejű fény-árnyék hatások alkalmazását. 30 helyszín több mint 100 képernyőjén kalandozhatunk majd, és 15 szereplővel vehetjük majd fel a kapcsolatot. A LucasArts kalandokat idéző pászpeszmes nyomozó tehát egy high-tech kalandban tér vissza, re-



mélhetőleg azonban változatlanul hangulatos formában.

THE MOMENT OF SILENCE

House of Tales / Digital Jesters / www.momentofsilence.com/ - / 2004. október

Az utóbbi idők egyik legígéretesebb kalandjátékával állunk szemben. Az úr 2044. esztendejében járunk, a világot egy nagy, egyesült kormány irányítja, az emberek hatalmas metropoliszokban élnek. A helyszín New York,

Peter Wright történetét követhetjük, akinek felesége és fia sajnálatos módon életüket vesztik egy légi katasztrófa során. Ennek kapcsán hősünk mély letargiába esik, sokat iszik és visszavonultan él, mígnem egy érdekes esemény vonja magára a figyelmét. A szomszéd lakásba egy különleges egy-

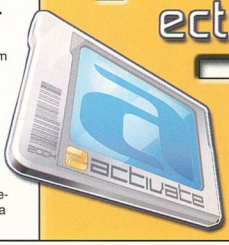
ség érkezik, és magukkal hurcolják a családfőt. Peter-t érdekelni kezdi a furcsa eset, és nyomozni kezd, ám a nyomok a felsőbb körökbe vezetnek... A történetet erősen megihlette a Kubrick féle „2001" és Orwell „1984"-e. Klasszikus point-and-click-kel lesz dolgunk, de igen csak kicsinosított formában: valós idejű árnyékok és tükröződések bolondítják meg az amúgy is szép grafikát, a szereplők mozgását motion capture technológiával rögzítették. 75 helyszín, több mint 500 képernyőjén 35 szereplővel találkozhatunk, a kalandokat pedig 30 percnyi átvezető és 8 órányi hanganyag kíséri. A német verzió megjelenése októberre van kitűzve, az angol verzió csak ezután jelenik meg.

meg persze ki lehetett próbálni a játékot magát is. Persze ez a Larry már nem az a Larry, mint azt tudjuk, a korábbi legenda unokaöccsét pátyolgathatjuk majd az új kalandok során. Az előző kijelentés azonban a megváltozott játékmenetre is igaz: teljes 3D környezet, mini játékok, ügyességi képességeket próbára tévő dialógusok. Hol van már a klasszikus klikkelős irányítás? Felváltotta a konzolos játékokra emlékeztető, 3D-ben forgolódok stílus. Mindezek talán elriaszthatják a rajongókat, ám nézzük mit is kapunk cserébe: minden eddiginél részletesebb grafika, remek átvezetők, valamint valódi színészek, mint szinkronhangok. S hogy milyen az összhatás? Első ismerkedésnek nem volt rossz, de túl kicsi szeletet láttunk ahhoz, hogy előre ítélkezzünk, így nincs más hátra, mint kívánni az év végi megjelenést.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

High Voltage Software / Vivendi Universal Games / www.who-is-larry.com / 2004. december

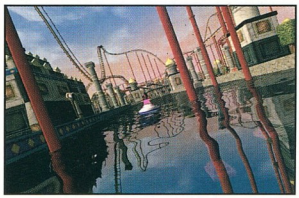
Larry ezúttal sem hazudtolta meg magát, híréhez méltóan ezúttal is jó csajokkal vette körbe magát. A Vivendi standon vele és a lányokkal is lehetett találkozni, na



ECTS 2004

Miután körbejártuk a kiállításokat, beszéltünk minden kiadóval és fejlesztővel, összerendezgettük a kapott információkat, és felállítottunk egy húszas listát az általunk legjobban várt játékokból. Természetesen csak a Games Convention-ön, az Activate-en és az ECTS-en bemutatott játékokat vettük alapul, tehát többek között a - talán mindannyiunk által legjobban várt - Half-Life 2 nem szerepel a listán. Mindenesetre a listát végignézve egyértelmű, igen durva őszi-karácsonyi szezon áll előttünk!

ROLLERCOASTER TYCOON 3



A Rollercoaster sorozatra ráfért a vérfrissítés, és ezt érezték a fejlesztők is, ezért gondoskodtak róla, hogy a legújabb rész igen csak ütős legyen, mind a grafikát, mind a játékélményt tekintve. A játék készítését az előző részeket fejlesztő Chris Sawyer is felügyeli, de a Frontier csapat nagyon kitett magáért, minden elismerést megérdemelnek a munkájukért. A vidámparkunkban szinte minden objektumnak vetett árnyéka van, és a programban kiemelt szerepet élveznek a fényhatások, ugyanis megjelentek a napszakok, és éjszaka akár tűzijátékkal is szórakoztathatjuk a látogatókat. Apropó látogatók, mostantól mindenféle korosztályt lehet madj megkülönböztetni, és készíthetünk külön csak egy-egy korosztálynak szóló attrakciókat. Éjszaka amúgy is inkább a felnőtt korosztály látogatja majd a parkot. A kész attrakciókat kipróbálhatjuk, és ez a lehetőség a grafikai megoldásoknak, a jól megválasztott helyszíneknek hála végre tényleg hatalmas élvezetet nyújt.

20.

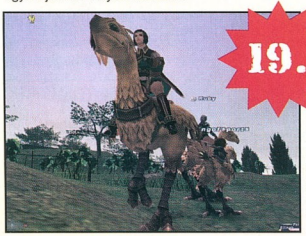
INFO FRONTIER | ATARI | WWW.ROLLERCOASTERTYCOON.COM/ | 2004. NOVEMBER

UNIQ: 86%, M_ANGER: 80% ELŐREJELZÉS

FINAL FANTASY XI.

INFO SQUARE ENIX | UBISOFT | WWW.PLAYONLINE.COM/FF11/ | 2004. SZEPTEMBER

A Final Fantasy kétségtelenül a VII. epizóddal futott be végérvényesen, ezt legfeljebb az elvakult fan-ek vitatják „Én már NES-en is toltam" - felkiáltással. Azóta már mindenki ismeri ezt az univerzumot, megjelentek a PC-s verziók, sőt még mozifilm is készült (igaz ez kevés sikerrel). A sorozat minden eddigi része single player játékstílust erőltetett, mit ad Isten, az FF XI. szakított az eddigi hagyományokkal, a készítők számukra ismeretlen világba, az MMORPG-k földjére merészkedtek. Ez az a játékforma, amelyről a gonosz híradások csak az újabb halálesetek kapcsán számolnak be, valójában teljesen egyedi játékélményben részesítenek. Az új versenyző talán kicsit egyszerűbb, mint a riválisok (például karakterünknek nem kell ennie, és sok futástól sem fárad ki), de ez sok eseten a játék előnyére is válik. A grafika viszont sokkal szebb a műfajban eddig megszokottnál és ezzel mindenképp sokakat csábíthat el azok közül, akik még nem próbáltak szerencsét az online szerepjátékok világában.



Ürröm az örömben, hogy már megint mi részesülünk utoljára valamiből, ugyanis Japánban már 2002 tavasza óta nyomulhatnak a PlayStation 2 tulajok, és az USA-ban is már majd egy éve működik a PC változat. Sebaj, ne nyafogjunk: minden jó, ha vége jó.

19.

UNIQ: 89%, M_ANGER: 85% ELŐREJELZÉS

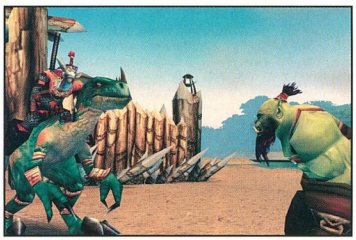
WORLD OF WARCRAFT

INFO BLIZZARD | VIVENDI | WWW.BLIZZARD.COM/WOW/ | -

Hatalmas tömeg támadta meg a Blizzard standját a kiállításon, és ez így is maradt egészen a zárásig. Ennek egyetlen oka volt csupán, és ez az ok az itt kipróbálható World of Warcraft című MMORPG volt. A játék grafikája már nem tűnt annyira ütősnek, mint egy évvel ezelőtt, de még mindig a WoW az egyik legszebb online RPG, és az egyetlen lehetőség, hogy a Warcraft világában kalandozzunk, és ez igen csak csábító lehetőség. Ahogy a béta teszt esetében, itt is az emberi faj és a nightelf-ek voltak a legnépszerűbbek, az orkok és a trollok a népszerűségi lista alján kullogtak. Akik még nem kaptak kedvet az online kalandozáshoz, csak néhány tulajdonság kedvcsinálónak: több ezer felvehető küldetés, számtalan karakter osztály, nyolc választható faj, hatalmas bejárható világok, melyekben utazhatunk farkas-, és lóháton, esetleg hajón vagy léghajón.

18.

UNIQ: 90%, M_ANGER: 85% ELŐREJELZÉS



UNIQ: 90%, M_ANGER: 85%

ELŐREJELZÉS

Szeretünk háborúzni! Ez nem társadalmi kritika akar lenni, habár annak is megteszi. Sokkal inkább arra gondolok, hogy soha ennyi háborús játék nem jelent meg, mint mostanában, mindenkit nagyon foglalkoztat a világháborúk világa. A Call of Duty a filmszerű játékélménynyel tűnt ki a tömegből, sikerrel, melyet számos díj és pozitív kritika bizonyít. Az új küldeteslemez nem az eredeti brigád munkája (ők a második részre „fecsérlik" idejüket), hanem a Return to Castle Wolfenstein készítőit dicséri. A 12 új single player misszió olyan eseményeket taglal, amelyek idáig nem nagyon kerültek terítékre (pl.: a kurszki csata, vagy a britek szerepvállalása Szicília lerohanásában), de természetesen lesznek új multi pályák is (szám szerint tíz), valamint háromféle új játékmód. Az új fegyverek sem maradhatnak el, a 14 eszköz közt szerepel majd lángszóró és könnyű gépfegyver is, de nem maradnak el az új járművek sem. Kiegészítő lemez volta ellenére fejlesztenek a grafikán is, dögösebb speciális effektusokat és új karaktermozgásokat ígérnek a fejlesztők. A stílus szerelmeseinek nehéz lesz a választás az őszi szezonban, de nincs mese: ez a darab kihagyhatatlan lesz.

17.

INFO GRAY MATTER STUDIOS | ACTIVISION | WWW.CALLOFDUTY.COM/ | 2004. SZEPTEMBER

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

UNIQ: 91%, M_ANGER: 85%

ELŐREJELZÉS

GHOST RECON 2.

INFO RED STORM | UBI SOFT | WWW.UBI.COM/ | 2004. NOVEMBER

Külön öröm volt végighallgatni a fejlesztők bemutatóját, nagyon szimpatikus volt a hozzáállásuk. Elhatározták, nem készítenek semmiféle portolást, minden platformra teljesen egyedi játékot fejlesztenek, minimális átfedéssel. Minden platform sajátosságait figyelembe veszik, mind a grafikai képességeket, mind az irányítás sajátosságait tekintve. Ezeken felül, talán a legfontosabb szempont az volt, hogy a különböző platformok játékosainak igényeinek megfelelő programot készítsenek. Az előző részhez képest több akcióra, és kicsit kevesebb taktikai-stratégiai tervezésre számíthatunk. A csapat irányítását egyszerűsítették, csupán jeleznünk kell a társaknak egy objektum, irány, stb. felé, és ők tudni fogják, mit kell tegyenek. További érdekességként kérhetünk légi támogatást is, csoportba verődött ellenfelek esetében nagyon hatásos eredményt tudunk elérni vele.

16.

UNIQ: 90%, M_ANGER: 85%

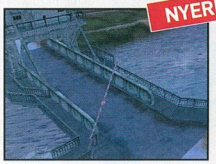
ELŐREJELZÉS

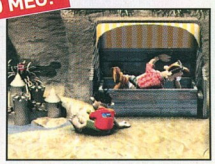
KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

Találjátok ki, hogy melyik játékból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki az SevenM Kft. jóvoltából.

A megfejtéseket 2004. október 15-ig várjuk a 130. oldalon található játékszelvénnyel PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf.:315

NYERD MEG!



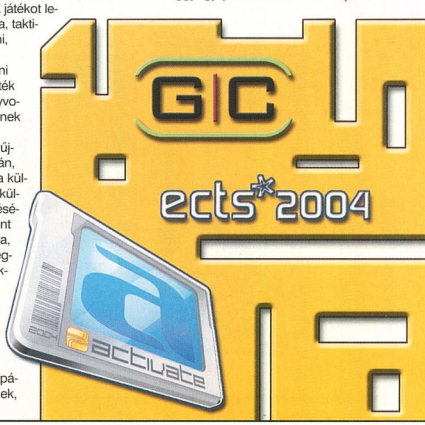


CONFLICT: VIETNAM

INFO PIVOTAL GAMES | SCI | WWW.CONFLICT.COM/CONFLICTVIETNAM/ | 2004. SZEPTEMBER

Emily Britt, az SCi producere mutatta be a játékot, amely már a harmadik játék a Conflict sorozatban. A divatnak megfelelően ők is helyszínt váltottak, a sivatag után a dzsungelt szemelték ki. Emily elmondta, hogy nagyon nagy energiát fektettek a környezet kialakításába, a fény besüt a fák között, mindennek ön-, és vetett árnyéka van, mindenfelé moszkitók repkednek. A játékot lehet lopakodva, taktikusan játszani, vagy Rambo módra rohanni előre, de a játék az előző irányvonalat követőknek fog kedvezni. Ugyanis XP-t gyűjtünk a játék során, pontot kapunk a küldetések, mellékküldetések elvégzéséért, de külön pont jár, ha lopakodva, észrevétlenül végzünk ellenfeleinkkel. Másrészt a csapdák miatt sem érdemes rohanni, Vietnámot megjárt katonai szakértők segítettek a pályaszerkesztőknek, eléggé trükkös csapdákat helyeztek el ellenfelé. A pályákat olyan híres háborús filmek, mint a Szakasz, vagy a Szarvas vadász inspirálták. A prezentáció során egy faluba jutottunk, ahol elrejtőzött ellenségek felkutatása volt a cél. Ilyen esetben nagyon meg kell tervezni az akciót, hogy melyik emberünket hova helyezzük el, mindenhol ellenség lapulhat, és a közeli fákon mesterlövészek bújhatnak meg. Ilyenkor, ha valaki megsérül, érdemes medic-et hívni, és még egy embert, aki fedezi az orvost, amíg az meggyógyítja a sebesültet.

15.



ects*2004

GIC

UNIQ: 90%, M_ANGER: 90%

ELŐREJELZÉS

14.

Az eddigi legizgalmasabb, minden tekintetben a legjobban kidolgozott tengeralattjáró szimulátorral ismerkedtünk meg a Silent Hunter III személyében. Ez lehet az a játék, ami végre megreformálja a stílust, és talán lendületet ad a szimulátorok világának. Ennek érdekében a fejlesztők sok könnyítést, és látványos effektet beépítettek a játékba, hogy az átlag játékosok is élvezhessék a vízi összecsapásokat. A tengeralattjáró belsejét lemodellezték, mindenhova eljuthatunk, ahová egy kapitánynak szabad bejárása van. Beszélhetünk az embereinkkel, miközben teljesen elkap minket az izgalom nem hagy alább, mert hamarosan egy csata kellős közepében találjuk magunkat. A parancsokat kiadhatjuk ikonok segítségével is, de oda is mehetünk az embereinkhez. A játék leglátványosabb része a szabadon állítható-mozgatható kamera, amellyel akármilyen szögből, nézetből megvizsgálhatjuk a környezetünket. A fejlesztők minden részletre ügyeltek, a vízfelszín közelében kilőtt torpedókat akár szabad szemmel is nyomon követhetjük, ha éppen nem akarjuk használni a nyomkövető kamerát.

az érzés, ami a Das Boot filmből sugárzott. A folyosókon felhangzó Marlene Dietrich dal hátborzongató hangulatot varázsol, és ez az

INFO UBI SOFT | UBI SOFT | WWW.UBI.COM/US/GAMES/SILENTHUNTER3_PC.HTM | 2005. FEBRUÁR

SILENT HUNTER III.

DESIGN CENTER

A kis E3-as kitérő után nézelődjünk ismét a régmúlt ajándékai között, nagyon jópofa darabok akadtak a kezembe, így nem lesz hiba a csemegézésben.

1. Kezdjük rögtön a sort ezzel a csinos Populous-os szütyővel. A tartalma nem lényeg, azonban, mint ez nyilvánvaló a fenti program sajtótájékoztatóján osztogatták az újságíróknak, méghozzá Prágában! Hiába az EA már akkoriban is foglalkozott velünk.
2. Következő darabunk még ennél is idősebb, hiszen ez a csinos uzsi tasi maga Pierre le Chef szolgáltatja nekünk. A kedves szakács annakidején Amigán kergette a hálójával a befogható sütiket, több-kevesebb sikerrel. Mindenesetre ez egy buli ajándék volt, mint a példa is bizonyítja nemes része a gyűjteménynek.
3. A Tiberian Sun karóra designja már egy kicsit megkopott az évek alatt (bár emlékem az egyik igényteles kollegámra es barátnőjére akik nagy büszkén horták, jóízléstükről téve tanúbizonyságot - ékez mi ma sem zavarnál), de azért mindenképpen emlékezetes marad a köré szervezett kampány és persze a program is.
4. Tudvalevőleg a Blizzard grafikusait nehéz überelni, miért is ne készülne nagyon igényes bemutató anyag a Warcraft 3-hoz tesszük fel a kérdést. S lőn... Íme a megtestesült promo CD, igen szép és tartalmas csomagolásban, mert a kép nem árulja el, hogy közében még egy cirka 20 oldalas brosúra is helyett kapott.
5. Ez a darab is ritkaság manapság, hiszen a Kingdom O' Magic eltűnt a süllyesztőben, de itt maradt nekünk ez a remekmívű butélia, mely sört tartalmaz, méghozzá nem is olyan rosszat. Igaz a GT Interactive azonnali fogyasztásra szánta a nedűt, még 1996-ban, de ez semmit nem von le az akkori ajándék promóciós értékéből manapság. De azért nem dugnám bele a nyelvemet...
6. Két apróság maradt a mostani Design Center végére. Az egyik a „milyen kitűzőt ne készítsünk" verseny nyertese szintén az Amiga korszakból (Morph Plus), valamint a rózsaszínből zöldbe átmenő hangya fantáziadús kreálmánya, mely valamelyik standon vádorolt bele a tatyóba jó pár évvel ezelőtt.

Itt a vége a Design Centernek, nem marad más hátra, mint a mostani ajándék kihirdetése, mely a Warcraft 3 cucc és íme a hozzá tartozó kérdés:

Mikor készült a Warcraft első része?

A megfejtéseket 2004 október 15-ig várjuk a PC.GAMES postacímére (PC.GAMES Design Center - 1325 Bp. Pf.: 315) a 128. oldalon található nyereményszelvénnyel egyetemben.

DUNGEON SIEGE II

INFO GAS POWERED GAMES | MICROSOFT | WWW.MICROSOFT.COM | 2004. KARÁCSONY

Az Diablo tehet mindenről. Épp a Games Convention-re való utazáskor került szóba, hogy milyen sok stíluskeveredés van manapság a játékokban. Míg azonban ezek egy része káros (vagyis a készítők a minél nagyobb siker reményében kutyulnak össze mindenfélét, amiből aztán egy zagyvaság keletkezik), egyes esetekben viszont kifejezetten pozitív hatású. Az utóbbira jó példa, az RPG és az akció műfajok elegyítése, amely hihetetlen népszerűségnek örvend. Nemcsak az egyszeri játékosokat hozta közelebb az amúgy kissé bonyolult, de nagyon népszerű szerepjátékhoz, hanem a fanatikusok is szívesen játsszák az efféle ötvözeteket. A Dungeon Siege a stílus egyik nagy sikere volt pár éve, így szinte kötelezővé vált a folytatás. Miben tud azonban többet nyújtani, mint az előző? Nem csak egy újabb bőr lehúzásáról van szó? Nos, a folytatásban sokkal fejlettebb lesz a mesterséges intelligencia, taktikusan fog játszani a gép. Képesek leszünk a terep lerombolására, amely akár a csatákban is jól jöhet, azaz ha ügyesen használjuk, az ellenfél kárára lehet. Új karakterfejlesztési mód, valamint új képességek és speckók jelennek meg. Természetesen a grafika is jelentős fejlődésen ment át, jelentős részben a DirectX 9-nek köszönhetően. A történet ezúttal is Arana-ba kalauzol, ahol is Valdis nagyratörő terveitől kell megszabadítani a vidéket. Ha valakinek még mindig kétségei lennének, a játékot a Gas Powered Games készíti, melynek alapítója, Chris Taylor, kinek a Total Annihilation-t is köszönhetjük.

ELŐREJELZÉS

UNIQ: 90%, M_ANGER: 90%

12.

BROTHERS IN ARMS

UNIQ: 94%, M_ANGER: 85% ELŐREJELZÉS

INFO GEARBOX SOFTWARE | UBI SOFT | WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM/ | 2005. ELSŐ NEGYEDÉV

Mark Tarduff elmondta, hogy már három éve dolgoznak a programon, és a Ryan közlegény megmentéséhez hasonlóan megtörtént eseményeket vettek alapul, de kegyeleti okokból megváltoztatták a szereplők neveit. A csapat tagjai nagy taktikai játék rajongók, emellett a fő célkitűzésük az volt, hogy minél realisztikusabb programot készítsenek. A történet a D-Day előtti napon kezdődik,

amikor is a főhős egy repülőből ugrik ki az ellenséges vonalak mögé. Az összes átvezető animáció a játék motorjával készült, és 'fél interaktív', azaz az átvezetők közben is tudunk nézelődni. A csapatunk tagjait az egér segítségével tudjuk irányítani, ha valahova kattintunk, akkor ők oda mennek, és maguktól tudják, hogy mit kell tenni. Ha tűzharc alakul ki, automatikusan viszonozzák a tüzet. Ha pauzálunk a játékot, át tudjuk tekinteni az egész csatamezőt, ehhez seregnyi kameraállás áll a rendelkezésünkre. Így meg tudjuk tervezni az akciót, például a helyszínt átnézve kiderülhet, hogy a ránk támadókat hátba lehet támadni.

11.

GTR

UNIQ: 91%, M_ANGER: 90% ELŐREJELZÉS

INFO SIMBIN | - | WWW.SIMBIN.COM/GAMES/GTR | 2004. NOVEMBER

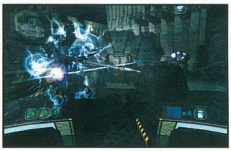
A GTR a show egyik abszolút sztárja volt. A szimulátorokból kiszálló emberek szemében fellelhető csillogáshoz hasonlót, csak a rokonlélek Gran Turismo 4-től jövő népeknél lehetett tapasztalni. A GTR szimuláció a javából, ami nem nagy meglepetés, hiszen a Simbin csapata már letett egyet, s mást korábban az EA féle F1-ek modjai kapcsán. Azonban nem elégítette ki őket a házi tuning, végre egy saját játékot gyúrtak össze, amely megkapta a hivatalos FIA licenszet is. A GT bajnokság egy 10 versenyből álló sorozat, melynek helyszínei és a résztvevő autók mind pontosan lemodellezve természetesen egytől-egyig elérhetőek lesznek (Ferrarik, Porsche-k de a Lister és a Saleen is). Ez egyébként már így volt a korábbi modok kapcsán is, a GT Racing 2002-ben például szerepelt a hazai autósport élet egyik büszkesége Illés Tamás, aki akkortájt egy Vipert terelgetett a bajnokságban. A rajongók már is a Grand Prix Legends-hez hasonlítgatják a játékot, ami nem rossz ajánlólevél, hiszen a mai napig is az egyik legélethűbb autó szimulációját hozták össze anno, az azóta megboldogult Papyrus-nál. Hát, ha minden jól megy, idén télire sem áll le a motorsport szezon.

SW: REPUBLIC COMMANDO

10.

INFO LUCASARTS | LUCASARTS | WW.LUCASARTS.COM | 2005. FEBRUÁR

Mostanában igen sok Star Wars ihletésű mű van születőben, ezért nem lepődtünk meg a „meszszi, messzi galaxis" lakóin. Kicsit fura volt látni a táncikáló rohamosztagosokat, na de mindenki érezze jól magát, ha buli van, ugye. Na de félre a rossz emlékekkel, azért gyűltünk itt össze, hogy a Republic Commando-ról értekezzünk. A Star Wars univerzum rajongói már jó előre megnyalhatják mind a tíz (láb) ujjukat, ugyanis a játék számos érdekességet tartogat. Először is, már maga a történet is finom, hiszen ezúttal nem a szokásos jók szerepkörébe csöppenünk, hanem a köztársasági gárda elit kommandósát alakítjuk majd. Az Episode II. és III. közötti időkben járunk, és az itteni történések kapcsán szolgálnak majd a filmek közti összefüggéseket tekintve: például itt mutatkozik majd be az egyik jelentős új szereplő, Grievous tábornok. A Republic Commando nem csak egy szimpla FPS lesz, taktikai elemekkel is találkozunk, ügyesen ötvözi majd a Halo, a Metroid Prime valamint a Rainbow 6 és Ghost Recon legjobb elemeit. A látványról a tuningolt Unreal Warfare engine gondoskodik, talán ennél többet nem is kívánhatnánk, csak hogy jelenjen már meg végre.



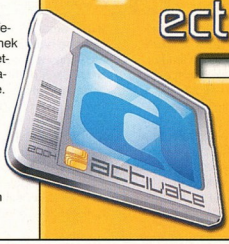
UNIQ: 91%, M_ANGER: 90% ELŐREJELZÉS

SW: KOTOR 2 - THE SITH LORDS

9.

INFO OBSIDIAN ENTERTAINMENT | LUCASARTS | WWW.LUCASARTS.COM | 2004. DECEMBER

Az Activision standja körül folyamatosan hatalmas tömeg volt, köszönhetően a Doom 3-nak, és a Star Wars játékoknak. A Kotor folytatása a bejelentés óta izgalomban tartja az RPG vénájú Star Wars rajongókat, és úgy nagy általánosságban mindenkit. Az Obsidian sokat csiszolt az első részt is megjelenítő motoron, és annyi újdonságot halmozott fel, hogy az még a legszörösebb szívű kritikusokat is meggyőzte. A történet szerint a Sith-ek minden Jedi lovagot elpusztítottak, és mivel úgy gondolják, hogy a játék főhőse az egyetlen megmaradt Jedi, kegyetlen hajtóvadászatot indítanak. Egyik legádázabb ellenfelünk Darth Sion lesz, akinek minden csontját újjáépítették, és testét csak az akaratának ereje tartja össze. Folyamatos fájdalomban él, és a sötét oldal ereje tartja életben. Mivel a teste fölött szinte korlátlan hatalommal rendelkezik, borzasztóan nehéz végezni vele.



ects*2004

GIC

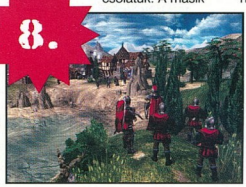
THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

8.

UNIQ: 92%, M_ANGER: 90%

ELŐREJELZÉS

A fejlesztők nem véletlenül tértek el az eddigi sorszámozásos címadási módszertől, már a címadással is egyértelműen jelezni akarták, hogy az új epizód rengeteg újítást tartalmaz majd. Ezek közül az egyik legfontosabb, hogy a játékban feltűnnek hősök, természetesen erre főleg a játék története miatt van szükség. Az egyik főhős, Dario 20 éves korában jött rá, hogy királyok sarja, a másik Ari, egy kellemes külsejű hölgy, aki afféle női Robin Hood. A találkozásuk kor Dario nem tudja, hogy Ari a jó, vagy a rossz oldalon áll-e, de később gyökeresen megváltozik a kapcsolatuk. A másik legfontosabb újítás a játékban a teljesen 3D, szuperrészletes grafikával van kapcsolatban. A fejlesztők szerették volna elérni, hogy a játékos minden eseményről, hangulatváltozásról grafikus visszajelzést kapjon. Ez azt jelenti, hogy egyetlen pillantást kell vetnünk a képernyőre, és máris tudjuk, hogy melyik egységünk dolgozik, melyik nem, tudjuk, ha valaki nem érzi jól magát a városunkban. Változik az időjárás, és ha esni kezd a hó, akkor hamarosan befagynak a közeli tavak, ezt a hasznunkra lehet, de az ellenségeink is kihasználhatják. A játék nagyobb részben az építésről, és fejlesztésről szól, de lesz jócskán csetepaté is.



INFO | BLUEBYTE | UBI SOFT | WWW.UBI.COM/US/GAMES/THESETTLERSV_PC.HTM | 2004. IV. NEGYEDÉV

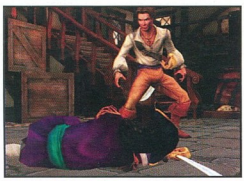
SID MEIER'S PIRATES!

7.

UNIQ: 93%, M_ANGER: 90%

ELŐREJELZÉS

Nem lehet könnyű feladat egy klasszikust feldolgozni, de eddig úgy tűnik, a Firaxis sikeresen kiállja a próbát. Marc Hudgins a játék vezető tervezője nagyon lelkesen beszélt a játékról, bár minket nem nagyon kellett győzködjön, a bejelentés óta reszkető kézzel várjuk a játékot. Kiderült, hogy a fejlesztés során tiszteletben tartották az elődértékrendjét, és nem hódoltak be a divatnak, nem készítenek vérengzős, kaszabolós akció játékot. Senki sem hal meg igazán, és a játék grafikája, hangulata mind optimizmust, vidámságot sugároz. A program játékmenete hatalmas szabadságot ad a játékosoknak, akik egészen addig játszhatnak vele, amíg meg nem unják a kalandozást a végtelen tengeren, a kocsmákat, a könnyűvérű, de makulátlan szépségű menyecskéket, az ellenséges városok legázását, a csatákat, a kardpárbajokat, a kikötők és hajók elfoglalását, a... szóval, amíg ki nem merítették a játék végtelen lehetőségeit, és el nem küldik nyugdíjba a játék főhősét.



INFO | FIRAXIS | ATARI | WWW.ATARI.COM/PIRATES/PIRATES/ | 2004. OKTÓBER

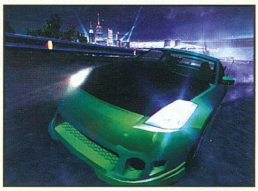
NFS UNDERGROUND 2.

6.

UNIQ: 93%, M_ANGER: 90%

ELŐJELZÉS

A tavalyi próbálkozás különösen sikeres volt, köszönhetően a világszerte dúló tuning mániának és a Halálos iramban jellegű filmeknek. A folytatás híre ennek kapcsán hamar fel is merült, most pedig már nem is vagyunk messze a megjelenéstől. Már szigorúan a számokban is lemérhető a fejlődés: a helyszín egy öt kerületre osztott nagyváros, 36 négyzetkilométernyi területtel és 200 km-es bejárható úthálózattal. A legjobb azonban az, hogy ezúttal nem vagyunk korlátozva, szabadon kocsikázhatunk majd. A belvárosban egyhangúsága is megszűnik, hegyi szerpentinek, lezárt gyártelepek, autópályák és alagutak is szerepelnek majd a repertoárban. Több mint 30 márka közül választhatunk majd (csak említés szinten: Mitsubishi, Nissan, Toyota, Ford, Volkswagen, ...), és részletesebb lesz a tuning lehetőségek tárháza is. Az eddig megismert versenymódokhoz újak jönnek, valamint ezúttal az időjárási tényező is jelentősebb szerepet kap majd. Most, hogy kipróbáltuk, azt kell mondjuk, nem fognak csalódni, akik már az előzőt is a szívükbe zárták.



INFO | EA CANADA | ELECTRONIC ARTS | WWW.EAGAMES.COM | 2004. NOVEMBER

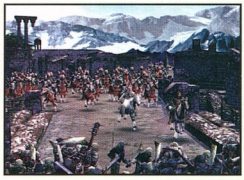
LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

5.

UNIQ: 93%, M_ANGER: 95%

ELŐREJELZÉS

A Gyűrűk Ura filmek végre játék fejlesztések sorát indították el, ezek között akció, kaland és stratégia is található. Az összes eddigi játék közül a filmhez leginkább hasonlító élményt furcsa módon a Lord of the Rings: Battle for Middle Earth című valósidejű stratégia adja. A fejlesztők átlépték a műfaj korlátait, és olyan új megoldásokat varázsoltak a játékba, amelyek nagyban segítik a kevésbé hardcore stratégákat abban, hogy a programot ők is maradéktalanul élvezhessék. Ilyen megoldás például az újszerű bázis építés: nem kell építgető egységeket keresnünk, és terelgetnünk őket, a bázisunk területére kattintva ikonok jelennek meg, melyek segítségével másodpercek alatt fejleszthetjük a területünket. A játék során használható 'live map' elnevezésű térkép hihetetlenül látványos, látszik, hogy a fejlesztők sokat dolgoztak rajta, pedig ez csak egy apró részlet a sok közül. Egy biztos, a Battle for Middle Earth simán elvitte a kiállítás legjobb stratégiájáért járó pálmát. Akik hatalmas csatákra vágynak, szeretnék Nazgult, vagy magát a Balrogot irányítani, azoknak kötelező, a többieknek pedig nagyon-nagyon ajánlott a játék kipróbálása.



UNIQ: 94%, M_ANGER: 95%, ELŐREJELZÉS

A Herceg, miután kijátszotta a halált, kénytelen menekülni a sorsa elől. Főhősünk hatalmas változáson ment keresztül, már nem az a jópofa, nagydumás fiatal herceg, akit az előző részből megismertünk. Azóta egy kicsit megkeseredett felnőtté vált, kicsit borostás, kicsit gyűrött, pont olyan, mint az akciófilmek meggyötört főszereplői. A sztori, a játék hangulata és a grafika sötétebb tónust kapott, elmarad az elmesélős stílus is, ami az előző részt annyira feldobta. A fejlesztők elmondták, ne vonjunk le messzemenő következtetéseket, amíg nem látjuk a teljes játékot, sok-sok meglepetés ér majd minket. Az biztos, hogy lesz egy visszatérő rosszlány ellenfelünk, és egy jólány segítőnk. Nem lesz tőrünk, így az idő homokját automatikusan megkapjuk az ellenfelek legyőzése után. A tárgyakat, objektumokat még jobban kihasználhatjuk majd a harc során, például az oszlopokon körbe lendülve könnyen végezhetünk a körülöttünk álló ellenségeken. A csapdákat fel tudjuk használni az ellenségeink hatástalanítására.

4.

INFO UBI SOFT MONTREAL | UBI SOFT | WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM | 2004. NOVEMBER

PRINCE OF PERSIA 2

UNIQ: 95%, M_ANGER: 95%, ELŐREJELZÉS

Úgy látszik a Monolith-nál kedvelik a négybetűs mozaikszavakat: N.O.L.F., H.A.R.M., J.A.C.K., Shogo (upsz, ez már nem) és most a F.E.A.R. Mivel a cégtől nem áll távol az FPS stílus, talán nem meglepő, hogy ez is az lesz, de még milyen! Egy jövőben játszódó high-tech akciójátékról van szó, melyben egy speciális elit kommandó tagjaiként kell helyt állnunk. A csapatot egy paranormális jelenség helyszínére küldik ki felderítésre, és ahogy az lenni szokott ekkor indul el az „ereszdelahajam". A játék a legújabb technikákat vonultatja fel, a mostanság népszerű Havok 2-es engine-re épül, és aktívan használja majd a Direct-X 9-et is. A látvány gyönyörű, habár a fejlesztők elég fukarul bánnak a képek publikálásával és az új információkat is csak cseppekben mérik. Sokan máris a Half-Life 2-vel egy lapon emlegetik, holott a megjelenés még jóval odébb van, addigra Gabe Newell-t talán már nyugdíjazzuk is. Sajnos a kiállításon sem lehetett közelebbi ismeretséget kötni a F.E.A.R.-rel, ám egy csokor új screenshotot azért összeszedtünk Nektek.

3.

INFO MONOLITH | VIVENDI | - | 2005

F.E.A.R.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

INFO UBI SOFT MONTREAL | UBI SOFT | /WWW.SPLINTERCELL3.COM/ | 2004. NOVEMBER 26.

Az E3 egyik legnagyobb meglepetése az új Splinter Cell epizód volt, több órás sorbanállás után lehetett csak bejutni a bemutatóra. A Games Convention-ön ugyanez volt a helyzet, azzal a különbséggel, hogy háromféle bemutatót is tartottak, így háromszor is sorban kellett állni, ha mindent látni akart az ember. Szerencsére a Ubi Soft-tól kaptunk egy rakás VIP kupont, ezekkel gyorsan a sor elejére lehetett kerülni. Az elmúlt hiradásunk óta több fontos dolog is történt a játékkal kapcsolatban, többek között kiderült, hogy a program végleges címe: Splinter Cell: Chaos Theory lesz, és hogy a megjelenését áttették novemberre. A grafika láttán még mindig leesett az állunk, pedig történt egy s más május óta (például megjelent a Doom 3 ugyebár). A bemutatott új mozgások közül egyértelműen a fejjel lefelé lógva gyilkolás volt a legütősebb. A single player rész nagyon ütős lesz, de úgy néz ki, hogy a Splinter Cell: Chaos Theory lesz az a játék, ami igazán kihasználja a multiplayer játékban rejlő potenciált.

2.

UNIQ: 95%, M_ANGER: 95%, ELŐREJELZÉS

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

INFO GSC GAMEWORLD | THQ | WWW.STALKER-GAME.COM/ | 2005. FEBRUÁR

Kezdjük a rossz hírrel, az már biztos, hogy a játék csak jövőre fog megjelenni. A prezentációt Oleg V. Yavorsky tartotta, nagy meglepetésre még mindig a DirectX 8-as verzió alapján. Nem tudtuk meg, hogy ennek mi az oka, de nem is tudtunk sokáig gondolkodni ezen, mert egy szempillantás alatt elbűvölt minket ez a verzió is. Ez mindenképpen jó hír a DirectX 8-as kártyával rendelkező játékosoknak, biztosíthatjuk őket, náluk is eszméletlen jól fog kinézni a játék. Oleg betöltött egy hatalmas pályát, és bemutatott néhányat az elmúlt időszakban felfedett újdonságokból. Azt tudtuk, hogy a zónában található szörnyek önálló életet élnek, folyamatosan zsákmány után kutatnak, és egymást is megtámadják, ha már nagyon éhesek. Mégis nagy meglepetést okozott, amikor láttunk egy kutyaszerű szörnyet, aki, miután kimerült a zsákmány utáni rohangálásban, leült, és lihegve pihent egy kicsit. Találkoztunk Sztalkerekkel, akik egy ellenséges klán tagjai voltak, rögtön támadásba lendültek, amint megláttak minket. A különböző klánok megjelenése egyébként eltér egymástól, a külsejük alapján rögtön tudni fogjuk, ha ellenségbe botlunk.

1.

MÁSOLÁSVÉDELEM - A KALÓZKORSZAK VÉGE?

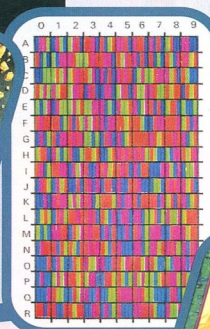
Különös állatfaj az ember. Ha valamit kínálnak neki pénzért, rögtön megpróbálja meglelni a módját annak, hogy a cucchoz ingyen jusson hozzá - sőt, ha már hozzájutott, ő maga csináljon belőle pénzt. Ez már a régi rómaiaknak is gondot okozott, de csak a könyvnyomtatás feltalálásával vált iparszerűvé a „szerzői és szomszédos jogok megsértése". 1662-ben, Angliában született meg az első szerzői jogi törvény, a Licensing Act, nemzetközi szinten pedig a Berni Konvenció fogalmazta meg az „irodalmi és művészi munkák védelmét" 1886-ban.

Kezdetektől kéz a kézben

Ahogy fejlődött a technika, úgy fejlődtek az eltulajdonítás módszerei és az ellenük való áldáz küzdelem megoldásai (no és mindennek megfelelően szigorodtak a törvények). Az elektronika betörése a mindennapokba csodálatos játszóteret biztosított az ügyeskedőknek, így szinte természetes, hogy az első számítógépes játékok már kalózok elleni védelemmel kerültek piacra - még ha ezek a módszerek meglehetősen kezdetlegesek voltak is. Az első generációs játékok sima magnókazettán jelentek meg, így másolásuk egy kétkazettás berendezéssel gyerekjáték volt, még ha nem is szakított a polgár

még csak fekete-fehér fénymásolók léteztek, így az egyetlen kalózmegoldás a kézi rajzolgatás volt, ám az igazán elszántakat ez nem rettentette el.

A következő lépcsőfokot az egyre bonyolultabbá váló játékokhoz gyártott kézikönyvek jelentették. A játék indulásakor megkérte a felhasználót, hogy gépelje be pl. a 4. oldal 2. bekezdésének 10. szavát. Ez már jobb megoldás volt, hiszen a könyvek lemásolása sok időt, fénymásolóval pedig (akkoriban) komolyabb kiadást jelentett. Hátránya



Minden védelmek atyja, Jet Set Willy és a híres kódtábla

akkorát az akción, hiszen akkoriban - a 70-es évek végén, a 80-as évek elején járunk - egy játék 15$ körüli áron jelent meg, az üres kazettát pedig 5$-ért lehetett beszerezni. Az a 10$ mégis elég motivációnak bizonyult, így a Software Projects 1984-es híres játéka, a Jet Set Willy mellé egy kódkártyát csomagoltak. Ezen egy 18x9-es mátrixban négy színből álló kódcsíkok szerepeltek, a játék indulásakor bekérte valamelyiket (pl. A4), két sikertelen próbálkozás után kilépett. Kézenfekvő megoldásnak tűnik a kártya lemásolása, ekkoriban azonban viszont a legális felhasználók „molesztálása" volt, akik nem örültek az állandó kurkászásnak, ráadásul, ha a könyv elkeveredett, a gyerek összefirkálta, vagy a kutya megrágta, a játékot többet nem lehetett elindítani. Más cégek egyedi, mókás megoldásokat találtak ki - a LucasArts első kiadású Monkey Island szigete mellé egy kódtárcsát mellékeltek (Dial-A-Pirate), a játék megkérdezte, egy bizonyos híres kalózt melyik évben akasztották fel, a tárcsán be kellett állítani a képernyőn megjelenő arcot, alatta a belső korong kivágásában megjelent az évszám, a 2. részben ugyanezen módszerrel egy varázslötty összetevőit kellett megadni. Ez a módszer viszont könnyen másolhatónak bizonyult.

A Maxis az eredeti, DOS-os SimCity megjelenésekor új megoldást próbált ki. A játék három szimbólumot rajzolt ki, megkérdezte az ehhez tartozó város nevét és lakosai számát, a választ szintén egy kódkártyáról lehetett leolvasni, ám ez fényes piros papíron volt, amit lehetetlen volt fénymásolni, még szabad szemmel is idő és jó megvilágítás kellett a kibogarászáshoz. Ráadásul a programozók újításának köszönhetően a rossz kód nem zárta le a programot, hanem látszólag minden rendben elindult, ám egy idő után a játék összes katasztrófája a bimbózó városra szakadt (ez a megoldás a mai, fejlett videkekben is visszaköszön). Az EA Straflight játéka hasonló megoldást tartalmazott: az űrkikötő elhagyásához kért kódot, ha rosszat adtál be, elrajtolhattál, de repülődet hamarosan rendőrhajók hada vette üldözőbe szoftverkalózkodás miatt...

ÁRULÓK

A Microsoft folyamatosan hangoztatja: a felhasználótól függ, bekapcsoláskor elindítja-e az NGSCB-t, és hogy a Nexus nyílt forráskódú lesz, így mindenki meggyőződhet arról, nem tartalmaz trójai ill. backdoor (a számítógépről adatokat gyűjtő és továbbító) programrészeket. Ennek ellenére nem csitulnak a kedélyek - a TC-t, melyet a Microsoft Trustworthy, az IBM Trusted Computing-nak nevez (mindkettő jelentése megbízható), a „szabadságharcos" Free Software Foundation (FSF), a GNU licenc gazdája Treacherous Computingnak fordítja, a szó jelentése: áruló, hűtlen, alattomos, hamis...

Hamarosan nyilvánvalóvá vált, hogy ezek a megoldások nem elég hatékonyak az egyre növekvő kalózkodás ellen. Az első hardveres megoldás a drága emlékű ZX Spectrumra megjelent Lenslok volt. A képernyőn egy széttöredezett kód jelent meg, mely a kis szerkezet speciális, egyedileg gyártott műanyag lencséjén át nézve helyreállt. Az első játék, melyhez a kütyüt mellékelték, az Elite volt, és innen datálódik a másolásvédelem első botránya is, ugyanis több száz példányhoz rossz szerkezetet csomagoltak, így az űrstratégia játszhatatlanná vált. A Lenslok jó öt-

A majmok sem adták meg magukat könnyen - íme a Monkey Island pörgettyűje, mely nem vált be, de mégis sok játéknál alkalmazták.

Egy újabb Gremlin játék, a Legacy of Sorasil is pörgettyűt kapott, melyen különféle tárgyakat kellett beazonosítani.

Mint látszik, a Gremlin előszeretettel alkalmazta a pörgetős módszert az Amiga játékoknál, itt éppen a Zool-hoz adott kódtábla látszik. Érdekes azonban, hogy a Zool 2-nél ez már hiányzott, helyette egy csomó extrával (képeslapok, matrica, nyalóka) próbálták meg vásárlásra ösztönözni a nagyérdeműt.

Fergeteges történet és remek kidolgozás, ez volt Roger Rabbit kalandjai Amigán, mely már a Disney szerint is megérdemelt egy kódos védelmet.

let volt, olcsón előállítható, biztos megoldás, ám elég macerás is egyben, hiszen ekkoriban még megjelenítésre a TV-készülékek szolgáltak, így minden esetben kalibrálni kellett az eszközt saját képládánkra, ráadásul bizonyos méretű képcsövek esetében használhatlannak bizonyult. A másik, sokkal életképesebb megoldás a gép valamely bemenetére csatlakoztatható speciális hardverkulcs, melyet az angol szakzsargonban „dongle" néven emlegetnek. Az első ilyen kütyüt használó program a Battery Included cég híres szövegszerkesztője volt Atarin, az 1984-ben megjelent PaperClip, ennél a párhuzamos portra kellett dugni az eszközt. Játékfronton az Ocean alkalmazta először, megvédendő Robocop3 játékát, ám gond ezzel is volt, ugyanis a joystickportra csatlakoztatható szerkezet az újabb A600-as modellekkel nem működött.

Mindezek az eszközök sajnos ugyanazt a hatást váltották ki, mint annak idején a szesztilalom a '30-as évek Amerikájában: megteremtették az „iparszerű" kalózkodást. A jó eszű ifjak viszszafejtették a játék kódját, azonosították a hívásokat, melyek a „dongle" felé irányultak, és a módosított programban egyszerűen átugrották azokat.

A másik életképes megoldás David Looker és David Aubrey-Jones nevéhez fűződik, ez volt a Speedlock. Ez különböző frekvencián megszóló rövid hangokból és kattogásokból álló szekvenciát adott a betöltő programhoz, mely a standard kazettás magnókat megzavarta, így ezek nem tudtak működő másolatot készíteni. A megoldás ráadásul rövidebb töltési időt és más hasznos funkciókat (például a töltésből még hátralévő idő kijelzése) is szolgáltatott - sajnos azonban a technika átka itt is közbeszólt, a betöltésekre szolgáló magnók sokfélesége révén nagyon sok eredeti példány is beintett dühöngő tulajdonosának. Ez a megoldás (fastloader, hyperloader neveken) mindenestre igen elterjedtté vált a 8-bites rendszereken.

Keményedik a média - és a harc

A 16-bites rendszerek, a PC és a mágneslemezek megjelenésével új időszak kezdődött. Ezek már standard eszközök voltak, a floppy-k másolása gyerekjáték volt. Az első védelmi megoldások elég egyszerűek voltak - a katalógust, mely azt tartalmazta, a lemezen mi hol található, megváltoztatták, más helyre mozgatták, vagy elhagyták. Természetesen egy hozzáértőnek ez a megoldás semmiféle gondot nem jelentett, ám a tömeges másolást időlegesen visszafogta. Ahogy azonban egyre jobban elterjedt a PC, megnőtt az igény a játékokra, így a „hobbihackerek" egymásra találtak, csoportokba tömörültek, kialakultak az első kalózcsapatok.

Kézenfekvő megoldás volt a floppy-t magát kulcsként alkalmazni - ilyen volt a dán Link Data Security cég Cop's Copylock megoldása 1984-

FADE

Az Operation Flahpoint 1.10-es verziójában mutatkozott be a Codemasters és a Macrovision új fejlesztése, a FADE. Ez a lemezen hamis „karcolásokat" helyez el bizonyos mintában a lemezen, ezek másoláskor az írók hibajavító rutinja miatt nem kerülnek át a házi replikára. Ha az ellenőrző rutin hamisnak értékeli a lemezt, lebutítja a játékot, jelen esetben a fegyver melléhord és kifogy a lőszer, a szintén ezzel védett World Championship Snookerben a gravitáció szűnik meg, így a golyó érdekes mutatványokba kezd. A védelem meglétére a telepítéskor megjelenő „Original discs don't FADE™" felirat figyelmeztet.

ben, mely a védendő program futtatható állományát helyezte el egy másolásvédett lemezre kódolt formában. Ennek egyetlen hátránya volt: ha a lemez elveszett vagy megsérült (ami bizony gyakran előfordult), a program használhatatlanná vált. Mindenestre maga a védelem elég erős volt, így nagy cégek is használták: a Lotus 1-2-3 és a „kalózparadi-

csomnak" számító Közel-keleten megjelent Windows 3.1 is ezt használta, utóbbi egy speciális verziót, mely csak bizonyos számú telepítést engedett ugyanarról a lemezről. (Akkoriban egy Windowst elég volt egyszer feltelepíteni...)

A következő próbálkozás az adatstruktúra megváltoztatása volt. Az egyik módszer az adatok kódolása, majd telepítéskor egy megfelelő programmal dekódolása volt, a másik a lemez „különös" helyeire történő rögzítés (két sáv közé, vagy a normál adatmező utáni helyre).

adat kiolvasása 15%-kal több időt vett igénybe, mint a normál cellaké, ezt az összehasonlító időmérést végezte el az ellenőrző kód. 1988 és 1996 között kb. 500 Amiga cím kódolását végezte el a cég, tehát elég sikeresnek mondható módszerről van szó. Northen a játékok mesterlemezén saját betöltő rutinjait helyezte el, számos kiegészítő védelemmel. Egy történelmi kuriózum: az ST-n kiadott R-Type védelmének közepébe a „kódmester" beégette telefonszámát, a módszer hatékonyságát ellenőrizendő, és csak egyetlen hívást kapott pár héttel a játék megjelenése után egy német hackertől.

Új generáció - mindkét oldalon

A CD megjelenésével és a játékok az új hordozóra költözésével újabb macska-egér harc vette kezdetét. A visszatartó erőt itt kezdetben a média és az írók magas ára jelentette, ám a formátum elterjedésével és az árak normalizálódásával ismét megkezdődött a versenyfutás.

A legegyszerűbb védelmi rendszer a fizikai ellenőrzés, mely egyszerűen megnézi, hogy a CD a meghajtóban van-e (CD Check). Ez a metódus igazán abban az időszakban volt életképes, amikor a lemezről a gépre másolt anyag egyszerűen továbbmásolható volt, ma már inkább kiegészítő megoldást jelent.

Egyedi megoldás a Psygnosis Hired Guns nevű játékánál - egy hatalmas méretű kódtábla tartalmazta a számokat, ember legyen a talpán aki kijegyzeteli a többezer kódot...

A következő próbálkozás a lemez fizikai jellemzőjének szoftveres megváltoztatása. A CD-n elhelyezett TOC (tartalomjegyzék) tartalmazza a lemezen lévő állományok méretét, helyét és nevét. Egy egyszerű eljárással ez a megoldás átverhető, így egy szimpla, 650 megás lemezt az operációs rendszer akár több gigabájtosnak lát hat. A megoldást először a Sony alkalmazta a PlayStation esetében, de PC-n is megjelent, '98-ban például a Breakneck és Deathtrap Dungeon is ezzel a módszerrel lett levédve, utóbbi CD-ellenőrzéssel megfejelve. Az ugyanebben az évben megjelent Commandos ezt lekorlátozzák a szabványos 650 Mb-ra. Ma már a legtöbb program lehetővé teszi a túlírást, és az olvasóknak sem jelent problémát az így írt média kezelése, a kilencvenes évek végén azonban ez még nehezebb feladatot jelentett (ne feledjük, ekkor még a 80 perces, 700 Mb-os CD-t aranyáron, több ezer forintért lehetett beszerezni!). Túlírással jelent meg jó pár ismert játék: Apache, Delta Force 1-2, Descent 3, a Caesar III vagy a Civilization: Call To Power pedig szabványtól eltérő, túlméretes hordozón került forgalomba.

Ezek a megoldások nem jelentettek túl nagy kihívást a kalózoknak, így nyilvánvalóvá vált, hogy a CD bonyolult gyártástechnológiája közben kell elhelyezni a védelmet, „beégetve azt a lemez lelkébe". Tekintsük át gyorsan ezt a folyamatot! A kész játék aranylemezre kerül („Gold Master"), ez utazik el a gyárba, ahol erről ún. „Glass Master"-t készítenek, azaz egy kb. 25 cm átmérőjű, fényérzékeny réteggel bevont üveglemezre rögzítik speciális lézerberendezéssel az adatokat. Ebből készül két lépcső („apa" és „anya") közbeiktatásával a nyomólemez, melynek segítségével végül az ezüstlemez, azaz maga a replika, a kereskedelemben kerülő korong megszületik.

A Rob Northen által alapított Copylock Software 1987-es megoldása a „bitcell" méretének megváltoztatásával operált. Alapja az volt, hogy mind az Amiga, mind az Atari ST, mind a PC konstans méretű cellákat írt a lemezre, ám kiolvasáskor elég toleránsnak bizonyult. A Copylock rendszer egy, általában a 0. sáv egyik szektorába egy csökkentett méretű cellát rögzített, az ide írt

Természetesen ezzel egy időben rohamléptekkel fejlődött a kalózkodás is - és kialakultak a „szakmák". Az „igazi" hackerek feltörni, és nem másolni akartak, nekik a kihívást, izgalmas feladatot egy új metódus kiismerése és kijátszása jelentette. Az „ipari méretben" tevékenykedők viszont a sokszorosításra specializálódtak, így hamarosan megjelentek az első másolóprogramok, mint a híres Locksmith vagy a COPY][.

A gyártók válasza erre a „nibble counting" volt. Egy lemez lemásolásakor a meghajtók ritkán működnek pontosan ugyanazon a sebességen, így a duplikátum olyan sávokat tartalmazhat, melyek hosszabbak vagy rövidebbek az eredetinél pár bittel (1 nibble = 4 bit, fél byte). A védelmi rutin ellenőrizte ezt, így kiszűrve a másolatot - mindaddig, míg meg nem jelentek a megfelelő programok, melyek ezután már pontos klónt készítettek...

Vissza az időben, hiszen a Goblins sorozat is a szinekkel operál az Amigás első részénél (Gobliins) csakúgy, mint a PC-s harmadik epizódnál. Meglepő módon egyébként a kódtáblák tartalma azonos!

szintén ezt alkalmazta, egy másik megoldással párosítva: az abban az időben még nehezen reprodukálható túlírással. CD-gyártáskor a lemez szélén technológiai okokból mindig van egy terület, ahová elméletileg írható adat, azonban az írók

ROXXE ÉS ALCATRAZ

A pozsonyi székhelyű Electronic Publishing Association LLC meglehetősen új terméke a ROXXE, mely szintén hardveres és szoftveres védelmet kombinál. A KOCH technológiai szárnya, a KDG MediaTech által kifejlesztett Alcatraz egy „vízjeles" rendszert kínál, mely az üveglemez gyártása közben megváltoztatja az adott szoftver adatstruktúráját, és egyfajta elegyét kínálja a SecuROM és SafeDisc megoldásainak. Érdekesség, hogy az Alcatraz weboldalán korábban az is szerepelt, hogy illegális másolat indításakor a védelem egyszerű figyelmeztetéstől rendszerösszeomláson át a meghajtó formázásáig (!) hajthat végre akciókat. Később ez utóbbi lehetőséget eltávolították az oldalról...

TAGES

Az MPO és a Thomson-CSF által kifejlesztett TAGES a lemezen egy 1 Mb-os (független, 4 kb-es szektorokból álló) biztonsági területet helyez el. Ide a fejlesztők tetszés szerinti applikációkat, ellenőrző rutinokat helyezhetnek el (játék közbeni problémák, mint hasonló társainál). Az első ezzel védett játék a 2001 decemberében megjelent Moto Racer 3 volt. A védelem elég jó, ám a védett rutinok lecserélésével (kulcsszavak: Internet, „Fixed Exe"), és emulátorral (bár ezeket az új verzió feketelistázza) átléphető.

A Krisalis kicsit megváriálta a dolgot, nem csak a kódtáblára volt jó a mellékelt fegyverismeretés a Sabre Teamben.

A kedvencem, fekete szöveg, fekete lap nyomva, profi kivitelezésben.

Azért valljuk be itt volt mit védeni, hiszen a Sirtech legnagyobb durranása, a Wizardry sorozat máig lejobb három darabja, a V, VI, VII került be egy dobozba extra lemezekkel kísérve.

Ha kifogyott a fekete, megtette a világoskék is. Íme a Fury of the Furies Amigáról.

A CD-t 1979-ben a Philips és a Sony fejlesztette ki, így kézenfekvőnek tűnt, hogy a japán óriáscég rukkoljon elő valamilyen megoldással - ez pedig nem más, mint az 1997-ben bemutatkozott SecuROM. A csomag alapja egy fejlesztői kit, melynek segítségével a játék futtatható állományait kódolják egy egyedi kulcs segítségével, ez a tartalom kerül az aranylemezre. A megfelelő jogosítvánnyal rendelkező gyárban ez a kulcs digitális aláírásként került az üvegre a Sony DADC által kifejlesztett speciális íróberendezés segítségével. Amikor a vásárló elindítja az alkalmazást, a kódolt állomány a kulcs segítségével „visszafejtődik". A megoldás ráadásul a média speciális, úgynevezett SubChannel Data területén tárolja a kulcsot, ennek olvasása/írása korábban szintén megoldhatatlan volt. (A Sony hasonló megoldást alkalmazott a PlayStation eseté-

ben is, LibCrypt néven, a kettő közötti különbség lényegében annyi, hogy az SR 16, míg az LC 96 bájtos verzió volt).

Az izraeli TTR Technologies 1998-ban mutatta be saját technológiáját DiscGuard néven, mely a SecuROM-hoz hasonlóan működött: a futtatható állományok kódolása, a kulcs ráégetése az üvegre egy betöltő programmal együtt, mely indításkor ellenőrizte a kulcs meglétét, ennek hiányában az applikáció a játékot demómódban indítja el, megjelenít egy üzenet, más programot futtat le, vagy bármi hasonlót, amit a fejlesztő kitalál erre az esetre. Sajnos egy dologgal nem számoltak az izraeli urak: laborkörülmények között minden tökéletesen muzsikált, ám a kereskedelmi forgalomban lévő, olcsóbb (gyengébb lézerrel dolgozó) CD-olvasók nem tudták kiolvasni az aláírást, így épp az nem fért hozzá a játékhoz, akinek érdekében a védelem elkészült: a legális vásárló. Az első DG-s játék a Colin McRae Rally volt, és a nagy felzúdulás miatt a Codemasters kénytelen volt kiadni egy patchet, mely kikerülte a játék védelmét…

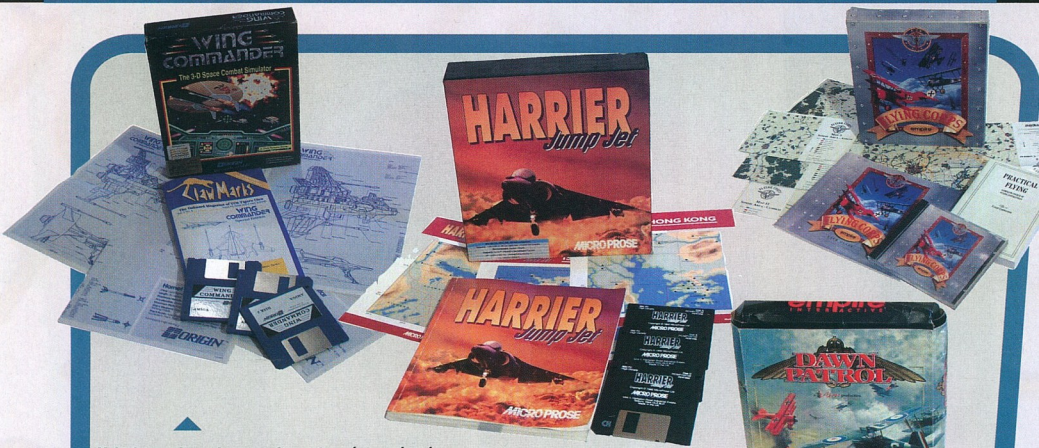
Ugyanebben az évben az ipar egyik legnagyobb védelmi szakértője, a Macrovision is benevezett a versenybe. Az immár 15 éves múltra visszatekintő cég a VHS rendszereken alapozta meg hírnevét, a videokazetta másoló „ipar" nem kis bánatára. Az új média megjelenésével ők is váltottak, és kifejlesztették a SafeDisc technológiát, mely a fentiekhez hasonlóan működött, azaz digitális szignóval és kódolással, megfejelve némi csavarral: a lemez látszólag hibás szektorok halmazát tartalmazta (a korong első 5%-ában kb. 10 ezret). Egy normál másoláskor a „mezei" író hibakorrekciós eljárása ezeket a szektorokat nullákkal töltötte fel, ezt érzékelve megjelent a gondolom sokak által ismert „Please insert the original CD" felirat. Az első, ilyen rendszert használó játék a Rainbow Six volt '98 szeptemberében, és mivel a bemutatkozás sikeres volt, a következő évben özönlöttek a megrendelések. Dungeon Keeper 2, C&C Tiberian Sun, Hidden & Dangerous, Jagged Alliance 2 és még sorolhatnánk, az Ubisoft, a Take2, a GT Interactive, az Interplay, a Microprose, a Red Storm mind az új védelem mögé sorakozott fel.

Hogy tovább csavarjuk a szálakat, '98-ban állt elő a görög MLS Laserlock International is védelmi megoldásával, LaserLock néven. Ez is kétlépcsős megoldás: egyrészt az aranylemez tartalmát zagyválja össze (a lemez gyökerében létrejön egy LASERLOK nevű rejtett könyvtár, benne kb. 20 megányi olvashatatlan, hibás állománnyal), másrészt az üveglemezt egyedi kulccsal jelöli meg. Az első védett játékok közül pár cím: Outcast, Fallout2, Shogo. (Az igazsághoz tartozik, hogy a görög céget 1989-ben alapították, a LaserLock először floppyra készült el '90-ben, ám mivel az ipar ekkor már ezt a médiát kezdte hanyagolni, a fiúk átnyergeltek a CD-re, az első prototípus 1995-ben készült el, tehát ezt tekinthetjük az első CD-s védelmi rendszernek, ám a nemzetközi debütálás csak '98-ban volt.)

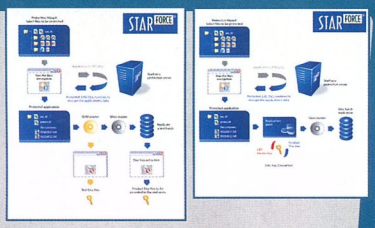
Ezen védelmeknek egy nagy hátránya van: a Glass Master legyártására komoly beruházást kell végrehajtania a gyárnak, egyrészt el kell köteleznie magát egy megoldásnál, megszerezni a megfelelő jogosítványt, és megvásárolni a speciális lézerberendezést. Ám van más út is - ennek alapja az a tény, hogy nincs két egyformán legyártott lemez, így a média fizikai jellemzői egyfajta ujjlenyomatként használhatóak. A floppy-

SAFECAST

A Macrovision SafeCAST (korábban: C-Dilla) megoldásával játékos nem találkozik, mi, „médiamunkások" azonban igen gyakran. Ez nem más, mint a kiadás előtti újságírói, teszt- és bétaverziók védelme. Az ezzel védett korongot behelyezve elindul egy applikáció, mely az Interneten a cég biztonsági szerverére kapcsolódik, itt kell aktiválni a terméket a lemezhez kapott kóddal. Hasonló megoldásokat más cégek is alkalmaznak, az Ubisoft ilyen anyagai például 30 napos időkorláttal kerülnek hozzánk.



Voltak azonban olyan szoftverek, méghozzá szép számmal, melyeknél nem volt szükséges nyakatekert védelmet mellékelni. A fénykort idézi elétek ez a pár Amigás és PC-s szoftver, tessék jól megfigyelni a játékokhoz mellékelt kézikönyveket, kiegészítő brossúrákat, repülési tankönyveket, történelmi áttekintéseket, térképeket, terv dokumentációkat. Bizony, a játékos többször is meggondolta, hogy lemondjon-e ezekről az extrákról a silány kalózverziók javára. Ugye mondanom sem kell, hogy valahol ez volt az igazi, lehet, hogy a szoftverek manapság fejlettebbek, azonban ezt a kínálatot nehezen übereli egy DVD tok, a benne lévő vékonyka füzetke és az egy szál korong...



A múlt, a Lenslok, a fizikai védelem egyik üttörője.

A jelen, munkában a StarForce 3.

korszak nagy túlélője a dán Link Data Security (lásd fent), mely a CD megjelenésekor ügyesen váltott, és kifejlesztette a CD-Cops eljárást. Ennek lényege, hogy elhelyeznek egy applikációt az aranylemezen, és elküldik legyártani. A kész CD-k ugyanarról az üveglemezről készülnek, így teljesen egyformák. Ebből a csomagból kiemelnek egy példányt, és rágenednek egy alkalmazást, mely megméri a lemez első és utolsó elérhető logikai blokkja közötti fizikai szóget. Ebből legyárt egy 8 számjegyű kódot, melyet kulcsként mellékelnek a termékhez. Miután a felhasználó ezt begépeli, a „véderőmű" leméri ugyanezt a szöget a lemezen, és ha ez nem azonos azzal, amit a kulcs tartalmaz, megtagadja a végrehajtást.

Fenti megfontolásokból alapította pár lelkes orosz ifjú 1998-ban a StarForce céget is. Megoldásuk hasonló: a Glass Master komplex fizikai jellemzőit (melyek átkerülnek a róla készült lemezekre) olvassák ki, és gyúrják bele egy 24 számjegyű alfanumerikus kódba. Ez vagy begépelendő kulcsként kerül a termék mellé, vagy a gyárban rákerül magára a replikára, így transzparens lesz a felhasználó számára.

Durvul a helyzet

Ahogy a technika fejlődött, úgy kellett lépést tartania a gyártóknak mindezzel. A SafeDisc alapvédelmét például hamar átlépte az idő a hibakorrekció nélküli nyers másolással (RAW ill. SAO-RAW mód), és ma már nem gond az alcsatorna adatok kiolvasása és másolása sem.

A Macrovision első fejlesztése a SafeDisc 2 volt 2000 végén. Ez „gyenge" szektorokat helyezett el a lemezeken, azaz az első 500 szektorba 10 darab, bizonyos bitmintát tartalmazó csoportot égetett, mely a régebbi írókat megzavarta, és szinkronizációs problémákat okozott - ezzel a megoldással először a Red Alert 2 került piacra. Természetesen az idő és a kalózok ezt is megoldották - egy bizonyos CD-klónozó programban jelent meg először a „Gyenge szektorok erősítése" opció, majd az írók is felzárkóztak a technológia mellé -, így 2003 októberében elkészült a legfrissebb, 3-as verzió. Ez már komplex védelmi rendszereket tartalmaz, például figyeli a memóriába kerülő részeket (szoftveres feltörésvédelem), és része a népszerű „Silent Alarm", mely nem akadályozza meg a feltört program futtatását, ám bizonyos pontokon belenyúl, így a játék játszhatatlanná válik (például bizonyos tárgy nem jelenik meg,

RING PROTECH

A japán ED-CONTRTIVE terméke igen látványos és eleg jó megoldást kínál. Az ezzel védett lemezeken (Dark Age of Camelot, Haegemonia: Legions Of Iron, Iron Storm (UK), Inquisition, New World Order, Robin Hood: The Legend of Sherwood) szabad szemmel is jól látható egy kör (hmm... japán és Kör), mintha ott hiányozna az anyag. Erre a sávra azonban kerülhet adat, és mivel a hétköznapi írók nem tudják pontosan reprodukálni ezt a kört, a védelmi rendszer ezen adatok meglétét ellenőrzi. Az írók az ilyen lemezeket 1-2 óra alatt olvassák be, mely sokszor lefagyáshoz, kiakadáshoz vezet, ám egy népszerű másoló/emulátor program A.S.S. funkciója ezt az időt 15-20 percre csökkentette...

kiesik az autó kereke, egy ajtó nem nyílik és hasonló mókák - itt tér vissza a Maxis SimCity-féle megoldása).

A Sony hasonló úton jár jelenleg. A SecuROM 1-3 verziójában végrehajtott kisebb változtatások után 2000 elején jelent meg a

Nagyon sokáig a kézikönyv töltötte be a védelem szerepét a különféle kódsorok közlésével. Íme egy remek példa erre az Amigás Innocent képében, mely nem panaszkodhatott a lemezek számára...

SecuROM NEW, mely egy spirális adatsávot helyez el a CD-re, ennek kiolvasása több időt igényel, a program ezt az időkülönbséget méri és hasonlítja össze a kódolt ellenőrző kulccsal. Mivel ennek kikerülése is megoldhatóvá vált hamarosan, a 2002-es E3-on bejelentették a védelem Trigger funkcióját, mely lehetővé teszi, hogy a fejlesztők bizonyos ellenőrző rutinokat helyezzenek el a játékban, ami ha hibát észlel, a SafeDisc-hez hasonlóan „elrontja" a játékot. Ez a megoldás (melyet pl. a Hitman2 és a Vietcong alkalmazott) már alaposan megdolgoztatta a hackereket, ám még ezt is sikerült megoldania az ügyeskedőknek - a Gothic II feltörése öt hétig tartott, de végül is sikerült. A következő lépcsőfok a 2003-as E3-on bejelentett Metamorphosis, mely dinamikusan át- és visszarendezi a programkódot oly módon, hogy csak egy bitről-bitre ellenőrzés találhatja meg a rejtett kapcsolókat.

A StarForce (mely szintén a 3-as verziójánál tart), a SecuROM és a SafeDisc komplex megoldásokat kínálnak. Közös jellemzőjük az online kódoló szolgáltatás (a megrendelő az Interneten, biztonságos vonalon végezheti el az első fázist, azaz a kódolást), a többszintű védelem vagy épp a virtuális meghajtók feketelistára vétele. Bármennyire is felkészültek és naprakészek ezek a megoldások, 100%-os védelmet jelenleg nem tudnak nyújtani, legfeljebb megnehezítik a hackerek dolgát, és ne feledjük, sokszor elég egy apró hiba is (akár szoftver, akár hardver oldalon), hogy a legális vásárló kapja a pofont. Egészen friss példa erre Painkiller, melynél bizonyos meghajtók esetében a SafeDisc bizony „beintett", és a kiadónak a Macrovisionnel karöltve rohammunkában kellett elkészítenie a védelmet megzabolázó foltozást. Mindezek miatt az ipar ismét a hardveres metódusok felé fordult, és úgy tűnik, megtalálta a megoldást.

A Nagy Testvér, akit Fritznek hívnak

Az 1922-es születésű Ernest Frederick „Fritz" Hollings demokrata szenátor a digitális korszak jogtulajdonosainak hírhedt védője. Nevéhez kötődik a Consumer Broadband and Digital Television Promotion Act (CBDTPA), egy törvény, mely - egyszerűsítve - megtilt az eredeti jogtulaj engedélye nélkül mindennemű digitális másolást, azaz kötelezővé teszi a DRM (Digital Right Management, digitális jogkezelés) technológiai szintre emelését. Ennek egyetlen biztos módszere van: egy biztonsági titkosító processzor (secure cryptoprocessor, SCP) használata, melyek ma ATM-ekben és Smartcardban (ilyen pl. a mobiltelefonok SIM-kártyája) működnek. A PC-kben hamarosan megjelenő elemek neve a szenátor után Fritz-chip lesz, ezek előbb az alaplapra építve jelennek meg, később a CPU részévé válnak. Nem akarok mélyebben belemászni ennek lelki világába, inkább kiemelem a lényeget.

A chip feltérképezi és tárolja az őt magába foglaló számítógép teljes hardver- és szoftverfelépítését. Bekapcsoláskor rögtön leellenőrzi, hogy a BIOS nem lett-e megváltoztatva, majd eljátssza ezt az operációs rendszer betöltő programjával, végül magával az op. rendszerrel is. Amikor egy CD-t behelyezünk a gépbe, a Fritz ellenőrzi ennek eredetiségét, majd a digitális kulcsot saját „trezorjában" tárolja, a legmodernebb titkosító eljárásokkal (SHA-1, HMAC, RSA). A chip egy úgynevezett biztonságos környezetet hoz létre, a jogvédett termékeket csak itt lehet futtatni, és ezekhez semmilyen módon nem lehet hozzáférni. Például egy DVD-t csak dedikált, egyedül lejátszásra alkalmas programmal lehet elindítani, a film futása közben a védett környezetben minden billentyűleütés (kivéve persze a kezeléshez szükségeseket), programindítás, külső (pl. hálózati) elérés tiltva lesz, ily módon ezen termékekről (elvileg...) nem lehet másolatot készíteni. Az SHA-1 hash-számos védelmével és nyílt kulcsos kriptográfiával felvértezett chipet jelen tudásunk szerint egy megfelelően erős kvantumszámítógéppel lehet csak feltörni, brute force eljárással.

Az egész projekt meglehetős felzúdulást váltott ki a számítógépes társadalomból, hiszen ezzel a módszerrel megtehető, hogy pl. egy webszerver üzemeltetője csak bizonyos típusú böngészőkkel engedje meg oldalain a szörfözést, ami biztonsági szempontból üdvözlendő, ám jogos aggályokat is felvet, ugyanígy bármely szinten történhetnek összefonódások. Visszaút azonban nincs, hiszen a megvalósításra létrejött Trusted Computing Group (TCG) tagja az összes érdekelt fél (AMD, Hewlett-Packard, IBM, Intel, Microsoft, Sony, Sun Microsystems), és javában folyik a hardveroldali megvalósítás, az Intel Fritz-chipet (más néven Trusted Platform Module (TPM)) tartalmazó chipkészlete a LaGrande, az AMD megoldása a Secure Execution Mode (SEM) lesz. A Microsoft architektúra neve Next-Generation Secure Computing Base (NGSCB), mely korábban Palladium (Pd) néven futott, és a 2006-ban debütáló, Longhorn kódnevű új Windows operációs rendszerben mutatkozik be. A „bizalmi lánc" legutolsó szeme, azaz a biztonságért felelős mikrokernel neve Nexus lesz, ez az applikáció fogja beengedni az arra méltó programokat a „szigorúan ellenőrzött" zónába.

Kirajzolódott tehát a jövő, mely sok szempontból biztonságos és megnyugtató, másrészt viszont orwelli, ijesztő képeket is ébreszthet az emberben. Hogy mindez valóban eléri-e célját, azaz ezekkel a megoldásokkal valóban leáldozik-e a hackerek kora, vagy épp ez hoz létre egy új, fejlettebb, még összetartóbb és elszántabb közösséget, az még megválaszolásra vár. „Ez a harc lesz a végső" - állítják sokan - mindkét oldalon...

]{redenc

Ma már minden bokorban találunk piros szemüveget, azonban az Indy megjelenésekor még hatékony ötletnek számított a LucasArts részéről a színes kódolt szöveg. Hiába, akkor még volt mit védeni...

THE WITCHER INTERJÚ

EXKLUZÍV

A kelet-európai játékfejlesztés már eddig is jó néhány meglepetéssel szolgált, ám a közeljövőben még nagyobb fellendülés várható. A kiadók minden kategóriában támadnak, hiszen hamarosan jön az Xpand Rally és a S.T.A.L.K.E.R., vagy kis hazánk egyik büszkesége, a Nexus. A többi kategória mellett talán az RPG-k voltak egy kissé elhanyagolva, de ez már a múlté, készül a The Witcher, melynek alapját a Bioware Aurora motorja adja. Megkerestük Michael Kicinski-t, hogy minél több mindent megtudjunk készülő játékukról.

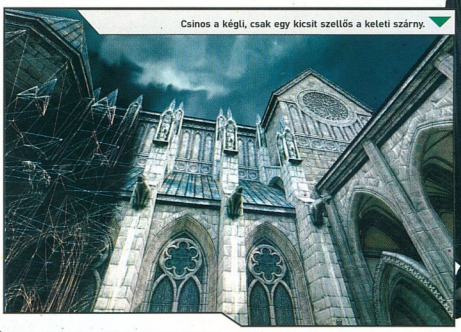
PC.G: Mesélnél néhány szóban magadról, illetve a CDProject csapatról?

Michael: Hello, Michael Kicinski vagyok, a CDProject egyik alapítója és a CDProjekt RED vezetője. A CD-Projekt RED a CDProjekt mellett fut párhuzamosan, és játékokat forgalmaz Lengyelországban, a Cseh Köztársaságban és Szlovákiában. Bár a The Witcher az első fejlesztésünk, ez nem jelenti azt, hogy minden-féle tapasztalat nélkül vágtunk neki ennek a hatalmas feladatnak. Már több mint tíz éve vagyunk a játékiparban, és a csapatból mindenki jó néhány lengyel játékkal foglalkozott már.

PC.G: Az utóbbi időben leginkább enyhe RPG beütésű akciójátékok készülnek. A The Witcher inkább akció vagy inkább RPG? Mesélnél nekünk a játékban található RPG elemekről?

Michael: A The Witcher ízig-vérig RPG, és azt szeretnénk elérni, hogy ez a játék első pillanatától kezdve egyértelmű legyen mindenki számára. Rengeteg harc lesz a játékban, ezért a tulajdonságok - főleg azok, amiket a játékos fejlesztheti - leginkább a harcra vannak kihegyezve. Csakúgy, mint a klasszikus RPG-kben, tapasztalati pontokat és mágikus tárgyakat gyűjthetünk, fejleszthetjük a képességeinket és új mozdulatokat tanulhatunk. A játék egyik legfontosabb eleme, hogy a játékos nemcsak a meglévő tulajdonságokat, képességeket tudja fejleszteni, erősíteni, hanem újakat is tud tanulni.

A harc többnyire kardozást jelent, ugyanis a szörnyvadászok leginkább kardot használnak az apritáshoz. A karakterünk három stílust tud használni a játék elején, s a harci képességek fejlesztésével újabb, titkos harci technikákat tud megtanulni. A stílusok a harchoz való hozzáállást jelentik, eszerint lehet védekező, támadó és e kettő között egyensúlyozó. A stílusok közti választás főleg két szempont miatt fontos; egyrészt a játékos felmérheti, hogy a saját tulajdonságaihoz, képességeihez mérten melyiket tudja leginkább a harc közben alkalmazni, másrészt fel tudjuk mérni az ellenfél tudását, és kiválaszthatjuk, hogy melyik stílus a leghatásosabb ellene.



Csinos a kégli, csak egy kicsit szellős a keleti szárny.

Nagy muri votl, egy kicsit elszabadultak az indulatok...

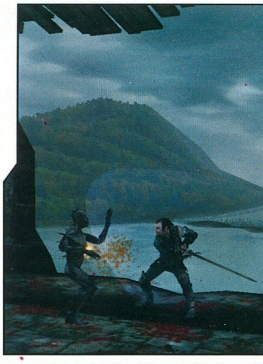
A harci technikákat nem használhatjuk korlátlanul bármilyen helyzetben, a többi tulajdonság mellett ez is hozzájárul ahhoz, hogy a harcrendszer nagyon izgalmas eleme legyen a programnak.

A szörnyvadászok ráadásul egyedi képességekkel is rendelkeznek, ez már a karaktergenerálásnál is szerepet kap. Néhány ilyen képesség, mint például a 'sötét vízió' már a játék elején elérhető lesz. Néhányat úgy tudunk megszerezni, ha bájitalokat iszunk, néhányat pedig a játék előrehaladtával tanulunk meg. Lesznek a játékos számára láthatatlan tulajdonságok is, például, hogy egyes személyek, csoportok hogyan viszonyulnak hozzánk, mit gondolnak a karakterünkről. Az elbírálásunk természetesen a tetteinktől függ, illetve, hogy hogyan viszonyulunk az NPC-khez. Ettől a játék világa élővé, valóságossá válik, és következménye lesz a tetteinknek.

PC.G: Mondanál pár szót az irányításról és a kezelőfelületről?

Michael: Szerintünk a játékok sikerének egyik titka a jó kezelhetőség és az átlátható kezelőfelület, főleg, ha egy RPG-ről van szó. A Witcher kezelése roppant egyszerű, csupán az egeret kell használni, az irányítás szinte adja magát. Még a kezdő játékosok is gyorsan ráérezhetnek majd az ízére. A haladók számára természetesen meglesz a lehetőség, hogy beállíthassák maguknak a szokásos gyorsbillentyűket.

A kezelőfelület sokat fog változni az E3-mon bemutatott verzióhoz képest. Azt szeretnénk elérni, hogy a felület harmonizáljon a harcok dinamikájával. Természetesen a szokásos RPG elemek, mint például a felszerelésekhez tartozó ablak, a napló, a küldetéseket tartalmazó ablak mind gyorsan elérhetők lesznek. Megpróbáljuk a lehető legkényelme-



sebbé varázsolni a felületet, segíteni szeretnénk a játékosokat, nem összeszavarni.

PC.G: Milyen játékokkal szoktatok játszani?

Michael: Ahogy én, úgy a csapat többi tagja is nagy RPG rajongó. Nem szándékosan alakítottuk így a csapatot, miután elkezdtünk együtt dolgozni, kiderült, hogy mind ezt a kategóriát szeretjük leginkább. Természetesen stratégiákkal és FPS-ekkel is játszunk. Ma este pont egy hatalmas CDP RED vs. CDP csatát nyomunk az America's Army-ban. Természetesen mi fogunk nyerni. :)

PC.G: Miért döntöttetek úgy, hogy RPG-t fogtok fejleszteni?

Michael: A döntés nagyon egyszerű volt. Marcin-nal (ő a cég másik alapítója) mindig is nagyon szerettük az RPG-ket, és úgy döntöttünk, hogy a CDProjekt RED erre a stílusra fog specializálódni. Nem biztos, hogy minden játékunk valamilyen Baldur's Gate (ami a legeslegkedvencebb játékom) féle fantasy világban fog játszódni. A következő fejlesztéseink között valószínűleg elmozdulunk a Fallout (ez pedig Marcin kedvence) féle irányba.

PC.G: Miért egy meglévő motort választottatok a játékotok alapjának?

Michael: Ez már nem volt annyira egyszerű döntés. Amikor elkezdtük a játékot fejleszteni, úgy terveztük, hogy kifejlesztjük a saját technológiánkat, sőt, el is kezdtünk dolgozni vele. Mikor kész lett a prototípus, néhány screenshot-ot közzé is tettünk. Ekkor jöttünk rá, hogy milyen komplikált folyamatba vágtunk bele, és arra, hogy teljesen értelmetlen még több időt pazarolni a fejlesztésre. Arra akartunk koncentrálni, hogy jó RPG-t készítsünk, ehelyett a technológiával bajlódtunk. A jó játék fő ismérvei szerintünk: a tartalom, a történet, a világ kidolgozottsága, a karakterek, és legfeljebb ezután jön, hogy mennyire kidolgozott technikailag. Ennek ellenére azt szerettük volna elérni, hogy minden követelménynek megfeleljen a játékunk. Úgy gondoltuk, a játékosoknak mindegy, hogy saját, vagy egy licenszelt motort használnak, ha a végeredmény olyan filmszerű élmény lesz, amihez nem használtunk kamerát :).

Azért választottuk a Bioware Aurora motorját, mert ezt eleve RPG fejlesztésére szánták, és pontosan olyan eszközöket készítettek hozzá, amelyek elképesztően jól szolgálják a céljainkat. A grafikai rész számunkra kevésbé volt fontos, mivel tudtuk, hogy a fejlesztés során le fogjuk cserélni a saját grafikus motorunkra. Nagyon szerencsés helyzetből indultunk; elképesztően jó programozó csapatunk van, akiknek ráadásul csak az a dolga, hogy az Aurora-t minél jobban az igényeinknek megfelelően alakítsák. Az már biztos, hogy kiváló eredménnyel teszik mindezt.

Ezt hívják kézrátétellel való problémamegoldásnak...

PC.G: Milyen érzés a Bioware-es srácokkal dolgozni?

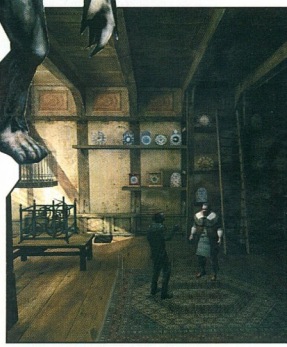
Michael: Imádunk velük együtt dolgozni. Az első játékuk - a Shattered Steel - óta ismerjük őket, a programokat mi adtuk ki Lengyelországban. Ezután már komolyabb együttműködésekre is sor került, például, amikor mi fordítottuk a Baldur's Gate-et.

Nemrégiben elértünk egy szintre, amióta már csak konzultációkra korlátozódik az együttműködésünk, nem tartjuk velük naponta a kapcsolatot, mint a fejlesztés elején. Persze, amikor az E3-as megmozdulásunkat terveztük, akkor újra közösen dolgoztunk velük, a The Witcher-t ugyanis az ő standjukon mutattuk be. A Bioware-es fiúknak hatalmas tapasztalatuk van az RPG-k fejlesztésének terén, és nagyon sokat segítettek nekünk. Természetesen a megjelenéshez közeledve újra szorosabb lesz az együttműködésünk, de ez még odébb van, majd esetleg a következő beszélgetésünk tárgya lesz :).

PC.G: Hol tart a fejlesztés? Milyen feladatokon dolgoztok mostanában?

Michael: A játék nagyjából 40%-ban van kész. Az E3-as demo után többek között a dinamikus napszakváltáson kezdtünk el dolgozni. Emellett megterveztünk két hatalmas, egymástól teljesen különböző helyszínt. Az egyik az 'Old Vyzime', egy kihalt város, ahol lepra pusztított, itt csak törvényen kívüliekkel és leprásokkal találkozhatunk. A másik Foltest király gyönyörű palotája, ahol a falakat freskók díszítik, és csodaszép színes üvegek vannak mindenfelé. Az előző helyszínnel ellentétben itt Temeria királyságának legfontosabb embereivel találkozunk.

Jelenleg az időjáráson dolgozunk, és egy újfajta szerkesztő programon, amire az átvezető animációk, és az újabb helyszínek elkészítésénél lesz szükségünk.



PC.G: Várhatóan mikorra készül el a játék?

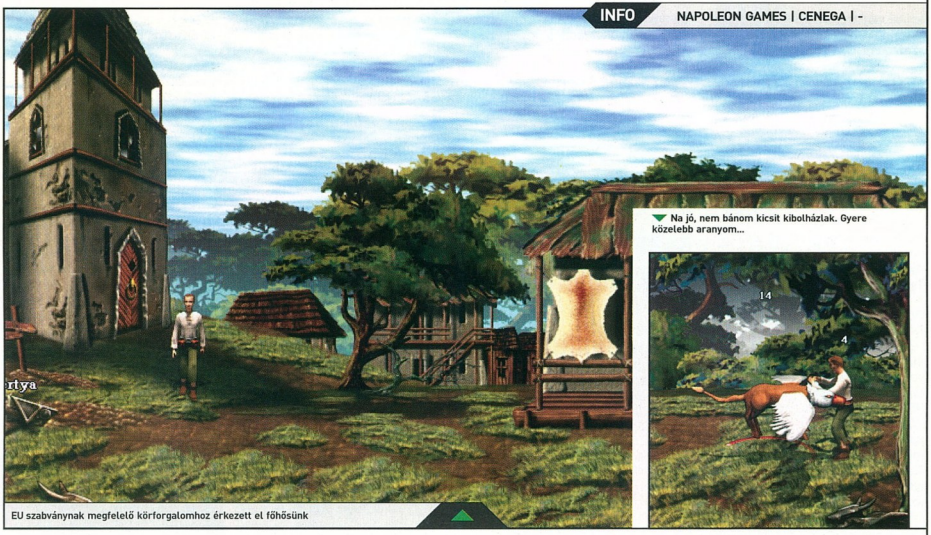
Michael: Nagyon valószínű, hogy idén már nem leszünk kész vele, de az biztos, hogy addig nem adjuk ki a kezeink közül, amíg 110%-os nem lesz. Rengeteg félkész programot adnak ki manapság, ezzel nap, mint nap szembesülünk, hiszen mi forgalmazzuk őket itt Lengyelországban. A Witcher-t csak akkor adjuk ki, ha már teljesen kész van, és még csiszoltunk is rajta egy kicsit. Ezt megígérhetem.

Végezetül szeretném megköszönni az érdeklődéseteket, és üdvözlöm az összes magyar játékost és a PC.Games olvasóit!

PC.G: Mi köszönjük, és sok sikert kívánunk!

Uniq

INFO NAPOLEON GAMES | CENEGA | -



EU szabványnak megfelelő körforgalomhoz érkezett el főhősünk

Na jó, nem bánom kicsit kibolházlak. Gyere közelebb aranyom...

THE FIFTH DISCIPLES

Kaland, RPG, TBS - könnyű nyári koktél, cseh recept szerint

Szögezzük le az elején: a cseh Napoleon Games fejlesztői nem találták fel a spanyolviaszt. Készítettek egy point-n-click kalandjátékot a nagy klasszikusok (lásd pl.: King Quest) szellemében, megfűszerezték egy leheletnyi RPG-s fejlődésrendszerrel, és hozzáadtak egy jó adag körökre osztott csatát, amolyan HoMM-stílusban. A végeredmény igencsak fogyasztható, a nyár elől a szobába menekülő, és játszani vágyó emberfia eltölthet vele pár kellemes órát. A grafika a stílusnak megfelelő, helyenként nagyon szép, a zene és a hangok nagyszerűek (no és van magyar felirat is, de ezt nem illik dicsérnem...)

A játék egy folytatás, az első rész csak odahaza, cseh nyelven jelent meg, ez a felvonás már kilép a nemzetközi porondra, és nagy fegyverténynek könyvelhetjük el, hogy gondozásunkban a debütálással egy időben magyar nyelven is hozzáférhetővé vált. A korábbi rész öt mágusról szólt, akik elárulva mesterüket, a hatalmas Nimethet, eladták lelküket a gonosznak, egy ősi tekercs nyomán megépítették Skeldal mágikus tornyát, és nekifogtak, hogy kitárva egy tiltott dimenziókaput Zohar felé, világunkra szabadítsák a pokol minden szörnyét. Szerencsére Nimethnek sikerült egy „amatőr" varázslót megtanítania a Krow Kane rítusra, mely hat hőst hívott össze a világ minden tájáról, akik lemészárolták a renegátokat, és bezárták a kaput. Az egyik hős, Wahargen a dicsőségben fürödve hamarosan Moharn királyi városának kormányzója lett, és zsarnokként telepedett a népre. Hősünk, Engeor, egy varázslótanonc, aki egy meggondolatlan kocsmai balhé után pikk-pakk egy börtönszigeten találja magát, nem túl biztató jövőképpel. Itt indul a kaland, a cél előbb a szökés, majd... de ez már maradjon titok.

Innen most hiányozni fog a menyasszony...

A játék irányítása nagyszerűen egyszerű, billentyűzet nem is kell hozzá. Bal klikk valamin (tárgy, ember), és megjelenik egy „lóhere-menü", kézzel (vedd fel), száj- (beszélj vele), és mágiaikonnal. A gomb nyomva tartása mellett vidd a kurzort a megfelelő ábrára és kattints. Jobb gombbal lehet gyorsítani: klikk bárhol, és Engeor odamegy, klikk egy tárgyon, és hősöd használatba veszi azt. A felvett cuccok a képernyő alján lévő készletbe kerülnek. Ha bármelyikre ballal ráklikkelsz, az ikon felveszi ennek alakját. Ekkor lehet (újabb kattintásra) egy másik karakterrel, illetve a

PÁR JÓ TANÁCS

Javaslom, hozz létre egy „Harc" nevű mentést, és minden csata előtt ments egyet ide. Ne használd erre az automatikus mentést, ugyanis a játék az ütközet kezdetekor maga is ment egyet, ebbe a pozícióba. Ezt viszont jól kihasználhatod: ha rosszul sül el a csata, töltsd vissza az automata mentést mindaddig, míg a sorsolás neked kedvez (azaz például te támadhatsz először).
Nem fogsz tudni minden mágiát kimaxolni, de nem is kell. Én csak Gólemet idéztem, a többi lényt túl gyengének találtam. Emellé jó az Uralom, a Tűzlabda, Erősítés, Gyorsítás, Gyógyító érintés, Szemet szemért, Mágikus pajzs bűbájokat is 5-ös szintre emelni. A Harci kedvet 3.-4. fokozatra, a Halálbéklyót maximum 2.-ra érdemes felhúzni. Persze, nyugodtan kísérletezz a többivel is, elvégre ez a Te játékod...

képernyőn vagy a készletben lévő tárggyal kombinálni. (Az egérgörgővel is előveheted a cuccokat, mindig a legutoljára felvett kerül elő.)

Az RPG és a csata szintén nem bonyolult. Minden sikeres akcióért és ütközetért tapasztalati pont jár. Megfelelő értéket elérve Engeor szintet lép, ekkor növekszik életerő- és manakészlete, bizonyos tulajdonságai, illetve kap 5 leckepontot. Ezekből fejlesztheti varázslatait, melyből 25 van (5 iskola 5-5 mágiája). A csaták egy külön harcmezőn zajlanak, ide bekerülve a gép kisorsolja, milyen sorrendben következnek a résztvevők. Amikor rád kerül a sor, két akciót indíthatsz: egyrészt léphetsz megadott távolságot bármerre (hogy mennyit, az a szintedtől függ, - ehhez érdemes bekapcsolni a hatszögek megjelenítését), másrészt támadhatsz. Ehhez ugyanúgy, bal klikkel elő kell hívni a menüt, és kiválasztani a mágiaikont (lehet a másik kettőt is, a kéz esetében hókon nyomod az ellenfelet, a szájnál cukkolod, de ezt máris felejtsd el, semmi értelme), itt kiválasztani a megfelelő iskolát, majd a kívánt mágiát. (Sajnos elég nehéz beazonosítani a különféle mókákat, gyakorolni kell, illetve előbb megnézni a tulajdonságlapon a végrehajtandó bűbájhoz milyen ikon tartozik.) Minden mágiaikon kerületén öt kis „lámpa" helyezkedik el, ezek egy-egy fokozatot jelölnek, a gomb nyomva tartása mellett adott időközönként kigyullad egy-egy, ha elérted a megfelelő erősséget, a gomb felengedésével elsütheted a bűbájt. Ez, és az ellenfelek tulajdonságainak ismerete kiváló taktikai csatát eredményez, és mivel a mana nem regenerálódik a harc alatt, nagyon meg kell gondolni, mit és hogyan akciózol. Hadd mutassam be mindezt egy konkrét szituációval. (Vigyázat, megoldás következik!)

A játék elején a Nekromanták szigetére érkezel, ahol két 3. szintű csontvázzal kell megküzdened. A tulajdonságlapjukon (vidd föléjük a kurzort) ezt láthatod: Életerő: 8/8, Támadás: 8/4, Védekezés: 8/1, Sebesség: 2/7. Támadásra van egy 4-es szintű Tűzlabda mágiád, mely fokozatok szerint 2, 4, 6 és 8 pontnyi sebzésre képes. A csontvázak élereje 8, ám ehhez hozzá kell adni a Védekezés második számát, ugyanis ez azt adja meg, mennyi támadást tud elnyelni a figura - azaz jelen esetben 8+1=9 erősségű sebzésre van szükség minimum az eliminációhoz. Neked a legerősebb mágiád 8-at sebez, azaz mindenképp kettőt kell támadnod, ekkor viszont a második támadáshoz is hozzá kell számolni a védekezés erősségét, így összesen 10-es sebzéssel tudod lenyomni a csontit - ezt pont egy 4-es és egy 1-es szintű tűzlabdával tudod összehozni (8+2=10 sebzés). Ők 2*4=8-at tudnak sebezni (Sebesség első száma: hány támadást tud indítani a figura, Támadás második száma: mekkora sebzést tud okozni), mivel 12 az életerőd, mindenképp kell egy védekező mágia, legjobb a mágikus pajzs. Négy támadásra lesz szükséged a győzelemhez, eközben ők háromszor fognak támadni, a sebzés 3*8=24, amit tökéletesen kivédhetsz egy 3-as szintű pajzzsal (ez pont ennyi támadást nyel el). A csata lefolyása tehát a következő: a jobb oldali (felső) csontira dobsz egy 4-es tűzlabdát, és nem mozdulsz (ha nem akarsz, nem kell mozognod a harcmezőn - a lépegetés inkább a menekülést szolgálja, hogy minél távolabb kerülj a veszélyesebb ellenségtől -, a kört bármikor befejezheted a balra lent, a HP- és manajelző közötti gombra kattintva). Az alsó ellenség eléd lép. Magadra idézel egy 3-as szintű Mágikus pajzsot, nem mész sehova. Az előtted álló csontváz lesújt, te rá is dobsz egy 4-es tűzlabdát, továbbra is egy helyben állva. (Most mindkét támadónak egy-egy élete van). Ellenfeled lecsap, te egy 1-es golyóval kinyírod. A másik ellenség hozzád lép és támad, a pajzs megadja magát, Te viszont egy sima tüzes ellentámadással befejezed a csatát - és életveszteség nélkül teljesítetted a feladatot. (Ha ők kezdeményeznek, azaz övék az első támadás joga, ugyanezt kell tenned, csak be fogsz nyelni egy sebzést (max. 8), ami még túlélhető. Ha megnézzük a manafogyasztást, látható, hogy bizony oda kell figyelni, hiszen a négy támadás 14 (5+5+2+2), a pajzs 9 manát „éget el", ez összesen 23, neked pedig 3-as szinten 25 van (persze lehet ezt italból pótolni, amire később szükséged is lesz).

Később persze nehezebb ellenfelek lesznek, ekkor már bonyolultabb a metódus, taktikai javaslataim külön olvashatóak, és a végigjátszásnál közlök két, igen hasznos és jó támadásvariációt is. A kalandelemek és a csaták váltakozása szerintem mindenféle stílus kedvelőit kielégíti - nekem nincs is más dolgom, mint jó szórakozást kívánni a játékhoz. Ne feledd: ha elakadtál, hátrébb mindenre találsz megoldást!

}{redenc

Mondtam már, hogy látni sem akarom a haverodat!

BEMUTATÓK

25 STAR WARS: BATTLEFRONT

Adva van egy hihetetlenül népszerű sci-fi univerzum, melynek történetét, szereplőit még a sarki fűszeres is betéve tudja [Star Wars ugyebár]. Aztán itt van egy rendkívül népszerű játék, mely elvarázsolta a játékosokat és méltán kapott magas elismeréseket a szakmán belül is [Battlefield 1942 nemdebár]. Nosza házasítsuk őket, gondoltak egy nagyot a Lucasarts-nál, és megszületett a jelen cikk tárgyát képező program ötlete. Az elhatározást tett követte, és most ott tartunk, hogy hamarosan mi is élvezhetjük majd a házasság gyümölcsét, hiszen nem sokára kézhez kaphatjuk majd a kicsiket. S, hogy mik a tapasztalatok? Attól tartok, tovább kell olvasnod.

28 ORIGIN OF THE SPECIES

Titkos kormánykísérletek folynak az Egyesült Államokban. A Nevada-sivatag ad otthont az összeesküvés-elméletek középpontjában álló olyan titkos katonai létesítményeknek, mint például az 51-es körzet. A sivatagban elszabadul a pokol, amikor a legújabb kísérlet kudarcba fullad. A Project G.I.Ants keretében a kormány speciális teremtményeket próbált létrehozni különböző férgekből a hadsereg számára, amiket korlátlanul és lelkiismeret-furdalás nélkül küldhetnek ki a csatamezőre. Ám ekkor valami szörnyűség történik...

LEÍRÁSOK

30 CATWOMAN - 72%

A rossz nyelvek szerint anno a macskanő előző, Batman-es szerepléséről csak úgy tolongtak a Hollywood-i színésznőcskék, hogy megkaparintsák a szerepet, egyesek még arra is vetemedtek, hogy a tárgyalóasztalra felugorván karmoló és dorombolós mozgásokkal bizonyítsák rátermettségüket. Hogy Halle Berry-nek mit kellett tennie, hogy Ő nyerje el a szerepet a Catwoman-ben, arról most talán ne ejtsünk szót, már csak azért sem, mert nem tudjuk. A film sajnos mega bukás, kérdés, hogy ilyenkor feltétlenül rossz-e a játék is. Egyáltalán mi a helyzet manapság a filmes átiratokkal, még mindig halálra vannak ítélve, mint korábban, vagy függetleníteni tudják magukat a celluloid változattól?

32 KREED - 60%

Mindenért az ID felelős. Ők szabadították rá igazán a világra ezt a műfajt, amit manapság csak úgy becéznek: FPS. Mivel egyike a legnépszerűbbeknek, nem csoda, hogy boldog, boldogtalan próbálkozik eme stílussal. Az oroszoknak ráadásul van is múltjuk a szakmában, ám ezúttal mégis sikerült melléfogni. A Kreed vajon alapjában véve is rossz játék? Mi lett volna, ha korábban jelenik meg? Befolyással volt-e a sikertelenségre, hogy gyakorlatilag a szupernehézsúlyú nagybácsik [Doom 3, Half-Life 2, ...] árnyékában jelent meg? Hmmm?

36 DOOM 3 - 95%

Nnna! Most komolyan! Be kell mutatni valakinek ezt a címet? Ha csak nem éltél egy barlangban, elzárva a civilizációtól az utóbbi években, akkor nem hiszem. Végre elérkezett tehát. Megannyi ígérgetés, E3 bemutató és szócséplés után végre mindenki kipróbálhatja. Nagy neveknél gyakorlatilag csak egy kérdés szokott felmerülni: és milyen lett? Korrekt. Azt hozza, amit vártunk tőle. A legjobb, ha mindenkit elküldesz otthonról, teljes sötétséget varázsolsz, csontra tekered a hangerőt és nekilendülsz. Maximális paranoia garantált!

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Sniper Elite
- Men of Valor: Vietnam
- Tribes: Vengeance
- Starsky & Hutch 2 2004/10 Empire Interactive
- Bloodrayne 2 2004/10 Vivendi
- Brothers in Arms 2004/10 UbiSoft
- Teenage Mutant Ninja Turtles 2 2004/10 Konami
- Blowout 2004/11 Vivendi
- Medal of Honor: Pacific Assault 2004/11 EA
- Advent Rising 2004/10 Vivendi

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Obscure 2004/10 Warapoo Edition
- Full Spectrum Warrior 2004/10 Vivendi
- Shadow Ops: Red Mercury 2004/10 Vivendi
- Vietnam: The Tet Offensive 2004/10 UbiSoft
- Hellforces 2004/10 TI-HQ
- Breed Expansion 2004/09 Akella
- Star Wars: Battlefront 2004/09 Oxygen
- Call of Duty: United Offensive 2004/09 GMX Media
- Vivisector: Beast Inside 2004/09 Activision
- Shellshock Nam '67 2004/09 CDV
- 2004/09 Activision
- 2004/09 TBA

A MÚLT - TOPLISTA

1. Half-Life
2. Far Cry
3. Grand Theft Auto: Vice City
4. Doom 3
5. Prince of Persia: Sands of Time
6. Call of Duty
7. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
8. Max Payne 2
9. Splinter Cell
10. Mafia

2004/09 Eidos
UbiSoft
Take2
Activision
UbiSoft
Take2
Activision
UbiSoft
Take2
Activision
UbiSoft
Take2
UbiSoft

INFO PANDEMIC STUDIOS | LUCASARTS | WWW.STARWARSBATTLEFRONT.COM | 2004. SZEPTEMBER 21.

95... 96... 97... 99... nem is, 98... 99... 100... Na jó, aki bújt, aki nem, megyek!

Bár hétmérföldes csizmát kértem, végül is ez is megteszi...

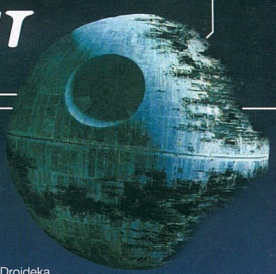
STAR WARS BATTLEFRONT

Indulhat a mindent eldöntő küzdelem...

Úgy tűnik, a LucasArts megirigyelte az Electronic Arts gondozásában megjelent Battlefield 1942 világsikerét, és mindössze két év fejlesztő munka után, most színre lép saját fejlesztésű csapat alapú taktikai akcióprogramjával. A kétségek kizárása, no meg a meglehetősen sznob amerikai piac ízlésének megfelelve George Lucas fejlesztő csapata nem sokat vacakolt a névválasztással, a stílusteremtő Battlefield 1942-őt lekövetve alkalmazásuknak a Battlefront nevet adták, egyszerűen azt, az elmaradhatatlan Star Wars előtag után biggyesztve. Hogy mire számíthat az a játékos, aki megvásárolja az új Star Wars játékot? A válasz röviden az, hogy természetesen egy teljes értékű Battlefield 1942 klónra; ami Star Wars-os annyira, hogy mindenkit el tudjon varázsolni, aki egy kicsit is vonzódik annak univerzumához, és Battlefield-es annyira, hogy minden csapatalapú, hálózati játékot kedvelő figyelmét felkeltse.

A szerkesztőségünkhöz eljuttatott információcsokor átadását kezdjük mindjárt a legfontosabbakkal. A Star Wars Battlefront egy csapatalapú taktikai akciójáték, melyet egyszerre Interneten 32 fő, helyi hálózaton 64 fő játszhat. A játékban 4 faj 20 karaktere közül választhatja ki mindenki a számára kedveset. A sötét erők oldalán belépve a harcba, a birodalomi erők szolgálatába állhatunk, vagy választhatjuk az SW Episode I-ben bemutatkozott föderációs erők droid hadseregét. A jó oldal szintén két választást enged; amennyiben számunkra az első trilógia (Episode IV-VI.) felkelői a szimpatikusak válasszuk azokat, vagy bújjunk bátran egy klón katona bőrébe a köztársaságiak oldalán, amennyiben ahhoz van inkább kedvünk. Mind a 4 fajon belül 5 karakterosztály valamelyikét kell kiválasztanunk a tényleges játék megkezdése előtt. E döntésünknek azonban gyakorlatilag semmi súlya sem lesz a harcok alatt, hiszen minden újraszületéskor választhatunk másik karaktertípust, kedvünk, és a csata pillanatnyi kimenetelének figyelembe vételével. Az öt osztály közül 3 gyalogos katona eltérő felszereléssel (bővebben lásd a keretes írásunkat), ezen felül, külön választható típus a mesterlövészé és a bármilyen járművet vezetni képes pilótáé.

A 4 faj azonos karakterosztálya között számtalan apró eltérés van, ami meglehetősen színessé fogja tenni az összecsapásokat; például a szeparatisták oldalán választható Droideka, személyi pajzzsal rendelkezik és kerék formájúvá átalakulva rendkívül gyors helyváltoztatásra képes. A karakterosztálynak a köztársasági meg-



ÚJABB RÓKABŐR

A Lucasfilm „lelkes" árú kapcsolásra készül a Star Wars Battlefront megjelentetése kapcsán. A játék 2004. szeptember 21-i boltokba kerülésével egy időben, a filmstúdió újra kiadja a nagysikerű ürtrilógia negyedik, ötödik és hatodik részét, ezúttal DVD formátumban.
A korongokon a cég ígérete szerint természetesen helyet kapnak olyan, eddig kiadatlan jelenetek is, amiket még soha, sehol nem láthatott a nagyérdemű. A magam részéről már alig várom a megjelenést, úgy hiszem, egy kis helyet tudok még szorítani a polcomon a DVD tokoknak a már 2 ízben is megvásárolt trilógia (első és digitálisan felújított) VHS kazettái mellett.

felelője a Jet Trooper, akinek speciális képessége a repülés, melyet a határa szerelt két nagyteljesítményű rakéta beindításával idézhet elő (körülbelül úgy, mint a fejvadász Bobba Fett a Tatooine-on Han Solo sivatagi kivégzésére készülve).

Az SW Battlefront-ban opcionálisan harcra hívhatók a számítógép irányította botok, így például a hálózatos játékban kérhető lesz, hogy a valódi (feltételezetten kevesebb) létszámú élő játékos mérkőzzön meg a gépi AI-vel szemben. A botok szerepeltetése az alkalmazásban lehetővé teszi, az SW Battlefront off-line futtatását; az egyjátékos módban 3 játéktípus közül választhatunk. Az Instant Action az azonnali harcé, a Historical Campaigns végigvezeti a játékost, az SW Episode I-VI. legfontosabb csatáin, időrendi sorrendben kezdve a Naboo-i ütközettől a Halálcsillag elpusztításáig. A single player harmadik választható játéka már átmenet a multiplayer módba; ugyan is a Galactic Conquest-et vagy a gép, vagy egy élő játékostárs ellen lehet játszani. Ebben a kampányban a cél a játékban szereplő 10 bolygó feletti fennhatóság megszerzése. Minden meghódított világgal valamilyen plusz képesség birtokába fog jutni a játékos. Választható bonusz például az elit tréning, amivel katonáink ügyesebbek lesznek a harcmezőn, vagy a csapat bonusz, amivel megnő a haderőnk létszáma. Ezeknél szerintem egy kicsit izgalmasabb a szabotáló bonusz, melyet aktiválva a következő harcban az ellenséges haderő járművei már kezdéskor sérültek, és nehezen működnek. A legnépszerűbb bonusz azonban vélhetően mégsem ez lesz az SW Battlefrontban, hanem a jedi hősök támogatását előhívó jutalom lehetősége. A játékban attól függően, hogy mely faj oldalán kezdtük el a hódítást, eltérő jedik jelenithetők meg. A felkelők oldalán Luke Skywalker, a birodalmiak részéről Darth Vader, a droidok oldalán Dooku gróf, a köztársaságiak részéről pedig Mace Windu hívható segítségül. A jedik csak bot formájában és csak ebben a játékmódban szerepelnek. A jedi bonusz bevetése gyakorlatilag egyoldalúvá tesz szinte bárminemű csatát, a gép irányította jedikset szinte lehetetlen megölni; egyetlen fénykardjukkal is minden célzott lövést hárítani tudnak.

A helyzet azonban mégsem olyan drámai; jedi képesség ide vagy oda, egy szőnyegbombázásnak azért még a nagy sötét lovag Darth Vader sem tud majd ellenállni…

Egy kicsit még a botoknál maradva, a játékban a szerepük több annál, mint azt elsőre feltételeznénk. A program még egy 32 fős on-line játékban is szereppeltet botokat, (létszámon felül), akiknek a feladata bolygónként változik. Vannak olyan botok, mint például az ewokok vagy a gungák, akik csak a jó oldal képviselőit hajlandóak segíteni, egyben lőnek minden birodalmira, feladva rejtőzködésüket. Más bolygókon, mint például a Tatooine, a helyi bennszülöttek egy kvázi harmadik csapatot alkotva, egyszerűen mindenre lőnek, ami csak mozog; megnehezítve ezzel mind a birodalom mind a felkelők dolgát.

Az SW Battlefront-ban 30 különböző fegyver és 25 különféle vezethető földi, vízi és légi jármű kapott helyet.

A készítők nagy figyelmet szenteltek a filmekből már ismert arányok és képességek szerepeltetésére, így például egy AT-AT-hez képest, szinte eltörpül egy gyalogos katona, és hiába kezdi lézerkarabéllyal pumpálni a birodalmi lépegető testét, annak pajzsa felfog minden lövést. A járműveknél tartva, a játékban lesznek kifejezetten jármű harcot preferáló térképek, mint például a Bespine felhővárosáért vivandó ütközet, ahol a főszerep egyértelműen az X-Wing-ek és TIE vadászok párharcaié.

A SW Battlefront-ban 10 világ fog szerepelni, melyekről a szerkesztőségünkhöz eljuttatott információk alapján az alábbiakat tudjuk közre adni:

Yavin IV.

A Dzsungelholdat az ősi sith harcosok kolonizáltak 5000 évvel a felkelés kitörése előtt. A sith lovagok masszai szolgáikkal a dzsungelben számos templomot építettek, melyek hatalmas méreteikkel kimagaslanak a dús növényzetből. A masszai templomerődök tökéletes telephelyül szolgálnak akár egy teljes harci ezred számára is; a vastag kőfalak mögött titkos hangárok és más fontos katonai objektumok rejtőzködnek. A játékban a legnagyobb templom egy dombtetőn helyezkedik el, ez a dzsungelhold főparancsnoksága. A harc a bázis elfoglalására irányul; a főparancsnokságot 2 irányból lehet majd megközelíteni. Az egyik út a romos lépcsőkön keresztül a templomoltáron vezet át, itt a sziklák között sok bokor nyújt fedezéket, ez a támadási útvonal csak gyalogsággal támadható. A másik megközelítési pontot elsősorban szárazföldi járművekkel érdemes támadni, itt a vízesésen keresztül indíthatjuk az offenzívát.

DROID HADSEREG

A Star Wars Episode 1-ben bemutatkozó szeparatista harci droidok alkotják az SW Battlefront 4 választható fajának egyikét. A droid hadsereg 5 választható karaktere a következő a játékban:

Anti-Armor Droid (Assault Battle Droid)

A droid hadsereg gyalogos katonája univerzalitása miatt bármilyen szárazföldi harcban bevethető. Az Anti-Armor Droid erőssége a vasfegyelem, nagy tömegekben szinte legyőzhetetlennek bizonyul. A droid típus fő fegyvere a vállról indítható rakétavető, mellyel akár egy harci tank kilövésére is képes nagy távolságról. Fegyverzetének további része az egyszerű sugárpisztoly, ami elsősorban közelharcban használható hatékonyan. Az eszköztár utolsó eleme a hődetonátor, ami tulajdon képen a gyalogsági kézigránát funkcióját tölti be.

Super Battle Droid

A szeparatista haderő továbbfejlesztett gyalogsági droid harcosa a Super Battle Droid. Az SB Droid nagy erőssége a megerősített robosztus páncélzat, melynek karjaiba két golyószóró került elhelyezésre. Ez a droid típus erősebb, és függetlenebb, mint az Anti-Armor Droid, ellentételezésként mozgása meglehetősen lassú. Kevésbé sérülékeny felépítése miatt igazán a közelharcban használható hatékonyan. A droid a golyószórókon kívül sugárvetővel is fel van szerelve.

Pilot Droid

A droid hadsereg minden járművét vezetni képes droid speciális tulajdonsága, hogy fejlett önvédelmi rendszere miatt a megsérült járművet képes annak felrobbanása előtt automatikusan elhagyni. Meglehetősen sérülékeny páncélzata miatt nem igazán alkalmas közelharcra, bár ennek ellentételezésére rendelkezik egy olyan kézi fegyverrel, ami elektromos impulzusokat kilőve minden jármű mozgását meg tudja ideiglenesen bénítani. A Pilot Droid rendelkezik a szokásos sugárpisztoly mellett egy javítókészlettel, amivel meg tudja javítani sérült társait, és az elromlott járműveket. Az eszközarzenált egy hagyományos kézigránát zárja, amit jó eséllyel, a már mozgásképtelenné tett szárazföldi harci járművek, leamortizálására tud hatékonyan használni.

Recon Droid (Assasin Droid)

A szeparatista haderő mesterlövész droidja a Recon típus. Távcsöves puskájával nagy távolságokról szedheti áldozatait. Fegyverarzenálja a távcsöves puska mellett egy lézerpisztolyból és egy hődetonátoros kézigránátból áll. A Recon Droid speciális tulajdonsága, hogy egyedül ő képes bemérni és adatokat sugározni az orbitális pályán keringő támaszpontok részére egy minden elpusztító szőnyegbombázás megindításához.

Droideka (Destroyer Droid)

A közelharcban leghatékonyabb gyilkoló robot a droid hadseregben a leginkább, egy két lábon álló, megtermett rákra emlékeztető Droideka. Ennek a robottípusnak van egyedül személyi pajzsa, mely miatt nemcsak a támadás, hanem a védelem egyik legfontosabb karaktere is. A géptest karjaiba beszerelt nagy teljesítményű lézerkarabélyok akár egy járművet is képesek megsemmisíteni. A Droideka speciális tulajdonsága a pajzs mellett, a rendkívül gyors helyváltoztatás képessége, mely során egy keréktárcsává alakul át a robot teste. Üröm az örömben hogy ebben az állapotban a droid nem képes lőni, sem pajzsot generálni, így ilyenkor a legsebezhetőbb.

Naboo
Amidala királynő világán a harc helyszíne a főváros utcái. A feladat ezen a bolygón a királyi palota elfoglalása. Először a várost átszelő hatalmas folyón kell átkelnünk a 2 híd valamelyikén, majd épületről épületre, utcáról utcára folytatva a támadást érhetjük el a főhadiszállást. Az utcai harcokban a fő szerep a gyalogságé, azonban ezúttal fontos szerep hárul a szárazföldi harci járművekre is, hiszen az erősen védett hidakon csak segítségükkel tudunk átjutni.

Geonosis
A szeparatista haderő bázis bolygóján a hatalmas sziklabarlangokba telepített droid gyárak elfoglalása a cél. Ezen a bolygón részt vehetünk az Episode II-ből ismert nagy csatában, ahol először vetette be a köztársaság a klón hadsereget. A bolygón élő őslakosok, a genosiaiak egyértelműen csak a szeparatistákat támogatják.

Endor
A sűrű aljnövényzetből szinte égig érő fák árnyékában folyik a küzdelem ezen a világon. Az erdőbolygón a hatalmas fákat 1000 méteres magasságban számtalan platform és függőhíd köti össze, melyeken csak a gyalogság tud harcolni. Az aljnövényzetben könnyűszerrel el lehet bújni, és igen, (!) ezen a bolygón lehet harci motorokkal száguldani a fák között, sőt vezethetünk majd a játékban AT-ST-ket is, mely utóbbiaknak készíthetünk majd csapdákat is (ki ne emlékezne a két farönk közé összepasszírozott kétlábú harci egység képére) a bolygón élő apró ewokok segítségével, akik csak a lázadóknak hajlandók segíteni.

Kamino
A sötét viharos óceánbolygón a főváros Tipoca elfoglalása a cél, ahol a kaminoiak a köztársaság részére kinevelték a klón hadsereget. A bázis bevétele nem könnyű, mert a viharos időjárásban nehéz a légi támogatás biztosítása, ami nélkül lehetetlen a város elfoglalása. Teraszos struktúrája miatt itt különösen jól alkalmazhatók azok a klón katonák, akik háti rakétájukkal képesek a platformok között repkedni. A kaminoiak egyik fél oldalán sem avatkoznak be a küzdelembe.

Hoth
A jégbolygón a lázadók bázisának megvédése, illetve elpusztítása a feladat, a választott fajtól függően. Ezen a világon a pajzsgenerátorokért vívott nagy csatába csöppenünk bele. A harcba beszállhatunk egy birodalmi lépegetőt irányítva, vagy a köztársaságiak oldalán a kétszemélyes kis vadászgép pilótájaként is. Az AT-AT-k specialitása, hogy mozgó respawn pontok is egyben, különlegesség ezen a bolygón, hogy a gyalogosként, akár egy tauntaun nyergébe is felpattanhatunk, amivel gyorsabb helyzetváltoztatásra leszünk képesek.

Rhen War
Új helyszín a Rhen Whar bolygó, ami a Hoth-hoz hasonlóan egy hóval borított jégvilág. Itt a gleccserek alatti

eknek a TIE vadászokkal heves védelmi tüzérségi aktivitás mellett. A fejlesztők igérete szerint, a légi csata nem fog átmenni holmi űrbeli szimulátor küzdelembe, a vadászgépek irányítása a Battlefield 1942-höz hasonlóan, meglehetősen leegyszerüsített, arcade jellegü.

ösi jedi emlékművek elfoglalása lesz a cél. A jedi templomok mélyen a hó alatt helyezkednek el, a bázist csak a jégből kivájt alagutakon keresztül tudjuk majd megközelíteni.

Tatooine
A végtelen sivatagokból álló bolygón a sziklák közé épített bázis elfoglalása lesz a feladat a játékban. A rendkívül jó védhető főerődítmény elfoglalása csak több oldalról indított egyidejű támadással lehetséges. A bolygón lesz lehetőség használni felfegyverzett homokfutókat, és rész lehet venni a csatában a huttok lebegő csapszállítóival is. A bolygó őslakosainak számító sivatagi barbárok válogatás nélkül fognak minden fajra rátámadni, véletlenszerüen beleszólva ezzel a csaták kimenetelébe.

Death Star
Nincs Star Wars játék halálcsillag nélkül, így van ez az SW Battlefront esetében is. A műbolygó elfoglalásához először űrcsatát kell vívnia az X-wing-

Bespine
A felhőváros meghódítás a Halálcsillaghoz hasonlóan szintén légi harccal kezdődik. Csak a védelmi vadászgépek elpusztítása után lesz lehetőség a kommandósok leszállítására, valamelyik leszállóplatform használatával. A cél ezen a bolygón a felhővárosi irányító központ elfoglalása lesz.

A Star Wars Battlefront egy teljes értékű Battlefield 1942 klón; mely varázslatos univerzumával, a világhírű filmtrilógiák korrekt adaptációjával, a 2004-es év egyik legnépszerűbb csapatalapú játéka lehet. A magam részéről már alig várom, hogy egy AT-AT irányító fülkéjéből végre megrohamozhassam a Hoth-i felkelők pajzsgenerátorait, és persze az elsők között fogom kipróbálni az Endor ősfái között az őrült száguldást a birodalmi harci motorokkal.

C5

KÖZTÁRSASÁGI (KLÓN) HADSEREG

A Star Wars Episode II. fináléjában először bevetett speciális köztársasági hadsereg 5 választható karaktere került be a játékba az alábbi főbb tulajdonságokkal:

Clone Trooper
A köztársasági erő klasszikus gyalogos karaktere a Clone Trooper. A katona fő fegyvere a kék fényű lézerkarabély, mellyel kisebb járművek ellen hatékonyan felveheti a harcot. Az eszköztár része a közelharcban jól alkalmazható lézerpisztoly mellett 2 féle kézigránát, melyek közül az egyik elektromos kisülést idéz elő, amivel a droidok irányító rendszere semlegesíthető. A másik kézigránát típus a hődetonátor, ami nagy robbanóereje miatt alkalmas szárazföldi harci járművek eliminálására is.

Advanced Recon Commando (ARC Trooper)
A köztársasági erő ARC kódnevű katonájának átütő erejű fegyvere a rakétavető, mely alkalmas akár egy egész ellenséges gyalogsági század sorainak megritkítására, a mellett, hogy nagyobb távolságból is képes egy gyengébb páncélzatú jármű végleges megállítására. Az ARC Trooper további fegyverzete egy lézerpisztolyból és egy hődetonátorból áll.

Clone Pilot
A bármilyen köztársasági jármű elvezetésére képes klón katona több speciális eszközzel is rendelkezik. A Clone Pilot használhat egy speciális elektromos készüléket, amivel bezárt ajtókat nyithat ki, sőt az eszköz másodlagos képessége, hogy a harci droidokat ideiglenesen megbénítja. A fegyvertár része az elmaradhatatlan javítókészlet, amivel a sérült járműveket tudja a katona újra működőképes állapotba hozni. Az elmaradhatatlan lézerpisztoly mellett a pilóta rendelkezésére áll egy elsősegélykészlet is, melynek használatával a megsebesült társak életerejét tudja feljavítani.

Clone Sharpshooter
A köztársasági mesterlövész karakter a Sharpshooter. A nagy távolságról is igen pontos találatra képes mesterlövész puska mellett a katona fegyverarzenálja egy lézerpisztolyból és egy hődetonátorból áll. A mesterlövész speciális segítsége egy droid, mellyel légi támogatást tud hívni a katona az ellenséges területek megtisztítására.

Jet Trooper
A klón hadsereg legizgalmasabb karaktere a Jet Trooper. Specialitása a repülés, melyet a hátára szerelt 2 rakétának köszönhet. A harcos fegyverzete egy lézerkarabélyból, egy lézerpisztolyból, és egy kézigránátból áll.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P IV 1,4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB 3D Video Card, Win XP SP1, DirectX 9b
MIBEN LESZ MÁS: Az első csapatalapú internetes játék az SW univerzumában a Battlefield 1942 szellemében.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ 10 bolygó, 15 térkép
+ 25 vezethető jármű
− Kevés játékmód

INFO NUGENERATION GAMES | TRY SYNERGY | WWW.NUGENERATIONGAMES.COM | 2005. JANUÁR 10.

EXKLUZÍV

Cuki a csajszi, csak egy kicsit nagy a nemesfém tartalma...

Erre nem lehet mondani, hogy nagyobb a füstje, mint a tángja...

ORIGIN OF THE SPECIES

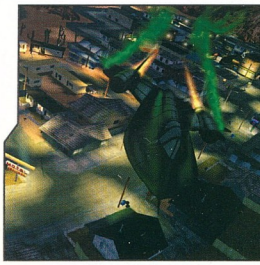
Egymillió lépés az 51-es körzetben

Nevadai-sivatag, napjainkban

A titkos kormánykísérletek tovább folynak az Egyesült Államokban. A Nevadai-sivatag ad otthont az összeesküvés-elméletek középpontjában álló olyan titkos katonai létesítményeknek, mint például az 51-es körzet. A sivatagban elszabadul a pokol, amikor a legújabb kísérlet kudarcba fullad. A Project G.I.Ants keretében a kormány speciális teremtményeket próbált létrehozni különböző férgekből a hadsereg számára, amiket korlátlanul és lelkiismeret-furdalás nélkül küldhetnek ki a csatamezőre.

Mondanom sem kell, természetes dolog, hogy a kísérlet balul üt ki (mint mindig), és elszabadul a pokol, nyolc barát élete forog veszélyben, valamint a sivatagi közösségek (vajon kik élhetnek a Nevadai-sivatag közepén?) életét is kockáztatja a hadsereg újabb bénázása. Ezután főhősnőnk egy cellában tér magához, egy New York-nak tűnő városban, hogy belecsöppenjen az Origin of the Species különleges akció-kaland-RPG világába.

Az említett főszereplő, akit a játékos kontrollál input eszközeivel, nem más, mint Dirt, a városi keménycsaj, aki tízes éveinek végén jár, és olyannyira nagyon laza, hogy fonatokban csüngő haja két kis diáklányos copfot alkot, szépen feszülős hosszúnadrágja alól pedig cukin kilóg fekete tangája. Hogy ez mitől számít olyan egyedi karakternek, arról ne engem kérdezzetek, mindenesetre kíváncsian várom, mit tudnak belőle kihozni a fejlesztők. A lányhoz még hozzátartozik Mr. Boo, a maci formájú hátizsák, mely nem átallja az információkat hordozni a környező játékvilággal kapcsolatban (javasolhatnám, hogy miután Dirt végzett a nagy kalanddal, adja be a dizájn centerbe?). A történet folyamán barátaink kiszabadítása képezi fő objektívánkat, visszatérünk a tett színhelyére, azonban természetesen semmi sem megy olyan egyszerűen, hiszen akkor az igért sok tíz órás játékmenet maradék részét amőbázással töltenénk el. A Triton-76 vírus, melyet a Project G.I.Ants-hoz használtak, kijut a környező levegőbe, és erőteljes mutációt indít meg főhősünkben, valamint a hadsereg erői is vadásznak rá, hiszen szemtanúként megszűnt a joga létezni. Ez képezi tehát az alaptörténetet, melynek végigjátszása során a készítők szerint nem fogunk szűkölködni a váratlan eseményekben, az összeesküvés elméletekben, mindezt pedig a NuGeneration Games minél „realisztikusabban" próbálja tálalni, ugyanis célul tűzték ki maguk elé, hogy rábreszttik az embereket, mi is folyik valójában a sivatag közepén, és hogy kicsiny életünk bármely napján ránk szabadulhat a pokol. Az egyik



NUGENERATION GAMES MINI INTERJÚ

Mennyi köze van a játéknak Charles Darwin azonos című művéhez?
Igazából nincsen kapcsolat a játék és Charles Darwin művei között, illetve talán némi ihletet meríthettünk azokból. Hiszen a játékban egy vírus hatására megváltozik a DNS lánc, és a mai értelemben vett 'normális' sebességű mutációs folyamat, az evolúció felgyorsul. Magát az evolúció elméletét tehát Darwintól vettük.
A játékot mozgató motor saját, vagy licenszelt termék?
A játék motorjának alapját a Bespoke engine adja, ehhez adtuk hozzá a ma elérhető technológiákat. Alapvetően az volt a célkitűzésünk, hogy magas polygonszámú karaktereket tudjunk a képernyőre pakolni, méghozzá jó sokat.
Milyen helyszíneken barangolhatunk a karaktereinkkel?
A játék egy katonai létesítményben, és annak környékén játszódik. A létesítmény a Nevada sivatagban van, közel a Groom tóhoz, tehát azon a helyszínen, amit csak 51-es körzetként ismerünk. Magát az 51-es körzetet szatellitekkel készített képek alapján modelleztük le, de a helyszínek nagy része a tervezők agyszüleménye.

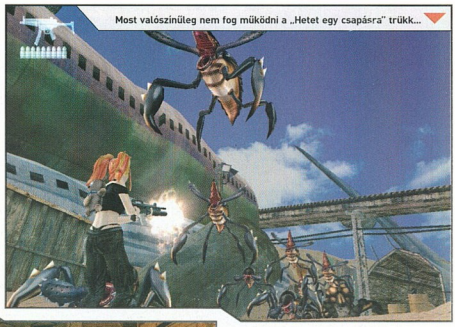
pillanatban még vígan napozunk a sivatag közepén, a „Titkos Katonai Bázis 10 KM" feliratú tábla mellett, a másik pillanatban pedig már egy három méter magas mutáns hangya dönti ránk ugyanezt a táblát, ezzel állván bosszút a fáját hangyairtó által ért sérelmekért.

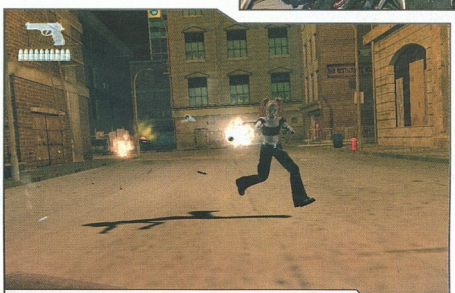
Mi is ez tulajdonképpen?

Azt hiszem már bőven sok helyet pazaroltam a történet és az alaphelyzet feszegetésére, így eljött az idő a továbblépésre. Első körben rögtön vizsgáljuk meg, hogy milyen játékot lesz szerencsénk megismerni az Origin of the Species személyében. A készítők szerint a játékmenetet a kőkemény akció és a szerepjáték keresztezéseként képzeljük el. Főszerepben az akció áll, azonban emellé egy olyan RPG rendszert alakítottak ki, mely kalandjai során folyamatosan jutalmazza a játékost, így az további fejlesztéseket eszközölhet, ezen felül a játék úgynevezett stílus pontokat is osztogat, attól függően, hogy az adott szintet milyen módon teljesítettük, ezzel elérik, hogy a különböző beállítottságú játékosokat is különféleképp jutalmazza a program, és ez vélhetőleg érezhető hatást fog kiváltani a játék újrajátszhatósági értékét tekintve is. A történet folyamán összefuthatunk még NPC-kkel, akiket kimenekíthetünk, valamint a szintén érdekesen hangzó „rizikó kontra jutalom" rendszer keretében speciális információkra és különleges képességekre tehetünk szert. Körülbelül ennyi lenne a játék RPG részének rövid jellemzése, most pedig színpadra rángatjuk az Origin of the Species gerincét alkotó akcióelemeket, hagy szerepeljenek kicsit.

John Woo női főszereplővel

A játék igencsak bőséges kínálatot ígér az akció műfajt kedvelő közönség számára, a kérdés, hogy mindezt milyen minőségben sikerül megvalósítani. Először a legfőbb fegyvert maga Dirt jelenti, ugyanis városi leány létére kemény fából faragták, így jártas a különböző harcművészetekben, melyeket rendre gyakorolhatunk is vele a szembe jövő ellenfeleken. Több mint tízféle speciális támadó és védekező mozdulatot ígérnek a készítők, melyeket kombinálhatunk egymással, valamint a hagyományos fegyveres harccal is, ezzel még jobb kombókat alkotva, és mintegy halálos fegyverré avanzsálva főhősnőnket. Ha még ez sem lenne elég, a készítők különlegesen flexibilis, dinamikus kitérő mozgásokat integráltak üdvöskéjükbe, a harc minél élethűbb szimulálása érdekében, emellett pedig már említésre sem érzem méltónak a mára már alapként megjelenő ugrást és dupla ugrást. Aki azonban csak a tradicionális lövöldözést részesíti előnyben, szintén csak kis rációval fog csalódni a játékban, hiszen az 20 fajta különböző halált hozó kézi készülékekkel csábít, kezdve olyanokkal, mint a 9 mm-es magnum, a különböző géppuskák (S.M.G), valamint olyan, a készítők fantáziája által szült kétyerék, mint a biturbós elektromágneses rádioaktív hulladékkal működő szerecsendió aktiváló, illetve a Pheromone ágyú és a graviton sugár, melyeknek használatára (egy kivételével) mind lehetősége adódik a játékosnak.


Most valószínűleg nem fog működni a „Hetet egy csapásra" trükk...


No ezért kell járni ritmikus sportgimnasztikára!

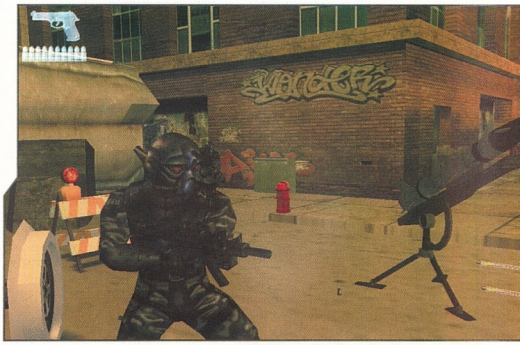
Mutánsok hajnala

Vészesen közeledvén a lap aljához még mindig tetemes mennyiségű mondanivalót tolok magam előtt, remélvén, hogy valamiféle csoda folytán összemennek a betűk, és dupla annyit leszek képes írni fele annyi helyre. Az Origin of the Species-ben fellelhető, a játékos és minden más - ami nem úgy néz ki, mint ők - kiirtását maguk elé célként kitűző ellenséges organizmusokra rátérve, a készítők eddig nem fedtek fel a játék ezen részéről túl sokat. A különböző, mutációk során létrejött rovarok biztos helyet foglalnak el a szörnyek véres színpadán, azonban emellett csak a spéci és nagyon okos mesterséges intelligenciával megkent Black Ops tengerészgyalogosokat emelték ki a srácok, akik egy külön, saját fegyverarzenált vonultatnak fel előrehaladásunk késleltetése érdekében.

A grafikus motor mindezt a ma elvárható színvonalon jeleníti meg monitorunkon, a képek alapján a környezet kifejezetten hangulatosnak és részletgazdagnak ígérkezik, azonban főhősünk egyelőre kicsit kockásnak tűnik (bár gömbölyű ott, ahol kell), reméljük, kicsit még finomítanak rajta. A verekedés kivitelezése miatt fontos dolog a karakteranimáció, ami nem jön át a képeken, de ezt is magas szinten kell prezentálniuk a NuGeneration-ös arcoknak, hogy a végeredménytől kiakadjon az állkapcsunk, ahogy azt ők szeretnék. Biztató, hogy a játékba integrált fizikai motor igen fejlett, kihat a karakterekre, rongybaba szimulációval ellátva azokat, valamint a világ tárgyainak bizonyos részeire. Különböző járműveket is ígérnek, melyekre szintén hatással vannak a Newton bácsi által lefektetett törvények.

A történet nem túl eredeti, körülbelül ezerszer láttunk már hasonlót ezerféle módon, a főhősnőre sem mondanám, hogy minden idők legérdekesebb karakterének ígérkezik, azonban a különböző összeesküvés-elméletek mindig is népszerűek voltak a játékosok és a filmesek körében, és ha sikerül ügyesen belőni az ebben rejlő ziccereket, akkor egy remek játékot üdvözölhetünk... Majd valamikor ősszel.

InGen



VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 600MHz, 256MB RAM, DirectX 9 videó kártya, Win98/2000/XP
MIBEN LESZ MÁS: Az akció és az RPG elemeket vegyítik egy jópofa Sci-fi sztorival.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Fegyverarzenál
- Rengeteg akció
- Megjelenítés

INFO EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/CATWOMAN/CATWOMAN/US/HOME.JSP | NEM ISMERT

Igéző mosoly, tágra nyílt szemek, csinos szerkó, hegyes karmok - kell ennél több?

Nem rossz a pozitúra, csak a 3D-s tervező volt egy kicsit hanyag...

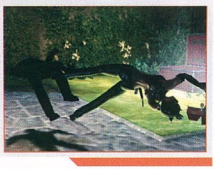
CATWOMAN

A macskalány dögös, de esetlen...

Lassan már kezd megszokottá válni, hogy egy film megjelenésével párhuzamosan napvilágot lát a történet számítógépes formába öntött változata is. Ezzel alapvetően nincs is baj. A gondok akkor kezdődnek, ha már a film sem éppen az igazi, és ott folytatódnak, hogy a konzolra megírt játékot megpróbálják a legygyorsabban átfordítani PC-re. Sajnos, azt kell mondjam, a Catwoman eme két hibának tökéletes kombinációja.

LEGJOBB DOLOG

Grapple Flick Kick: Első lépésként egy Neck Whip-el elkapjuk az ellenfelet, majd magunkhoz rántjuk, ezután egy parádés kétlábas rúgással elröptetjük.



Nem tehetek róla, de azzal a tudattal ültem le a játék elé, hogy a film az utóbbi évek egyik legnagyobb bukásaként vonult be a filmtörténelembe. Mivel nálunk még nem vetítik, ezért sajnos személyes tapasztalatokkal nem rendelkezve született meg bennem ez az érzés, ámbár pozitív kritika híján nem is nagyon kell az embert győzködni, hogy valami nagyon szörnyűt sikerült összehozni. Mindezeket a baljós feltételezéseket rögtön meg is erősítette az első 10 perc, amit a játékkal töltöttem el. Első nekifutásra csupán a grafikai beállítások teljes hiánya döbbentett meg, ugyanis a vizuális beállításoknál csupán a fényerőt lehetett szabályozni. Természetesen a felbontást, a textúrakioszztást és az egeret be lehet állítani, bár ez utóbbira nem lesz nagyon szükségünk, mivel konzolhoz sincs egér…

Irányítási rémálmok

Lassan már neki is állhatunk játszani. A képernyő majdnem egészét a játéktér teszi ki, ami egyrészről nagyon jó, mivel csak a játékra kell koncentrálnunk, másrészt kezdhetjük sejteni, hogy a program nem tartalmaz olyan mélységeket, amiért egy komolyabb HUD-ot kellett volna létrehozni. Életerőnket a baloldali, meglehetősen nagy és jól látható csík jelzi, aminek nagysága, ha éppen nem púfölnek, folyamatosan növekszik, köszönhetően Catwoman jó regenerálódó képességének. A továbbiakban csak a négy iránybillentyűre (+ shift és space) és a numerikus billentyűzeten lévő gombokra lesz szükségünk, mivel az előbbiek a mozgást, az utóbbiak a támadást és annak módozatait hivatottak működtetni. Az irányítás önmagában véve katasztrofális. Egyrészt, annak ellenére, hogy a játék teljes három dimenzióban zajlik, a mozgás és a támadások is csak a leegyszerűsített 8 irány valamelyike mentén valósítható meg. Ez főleg akkor iszonyat gázos, ha az a fal, amire fel akarunk mászni valahogy, két ilyen irány közé kerül. Ez hogyan valósulhat meg? - kérdezhetnénk rögtön jogosan. Nos, úgy, hogy annak ellenére, hogy a pályákon általában minden merőleges egymásra, így ilyen probléma fel sem merülhetne, a kamerakezelés teljesen tönkreteszi az egészet, ugyanis nem az értelmesnek mondható követéses módszert alkalmazták, hanem egy félig rögzített, félig mozgó változatot. Ennek az lesz az eredménye, hogy az egyik szobából átfutva egy másikba pl. a felfele gomb segítségével, azt tapasztaljuk, hogy bár a felfelét nyomjuk még mindig, de közben lefele futunk. Egy darabig, amíg el nem engedjük, mert utána már a lefele gombot kell nyomni ahhoz, hogy folytassuk addigi utunkat. És ez még csak a legegyszerűbb eset volt, mert ha éppen csak 38 fokot változik a kamera szöge az előzőekhez képest, akkor aztán találjuk ki rögtön, hogy éppen mit kell nyomni! Szörnyű és nagyon kiábrándító. Ha valaki ezt már túlélte és lemondott az értelmes irányítás privilégiumáról, akkor már csak egyetlen dolgot kell túlélnie. Mégpedig azt, hogy esetleg fogalma sem lesz arról, éppen merre is kell menni. Legalábbis a külső nézetből erre aligha fogunk

rájönni, lévén alig egy kis hányadát látjuk az egész pályarészeknek. Ilyenkor érdemes átváltani elsőszemélyű nézetre és körülpislogni, mit is lehet ott éppen tenni a továbbjutás érdekében. Tovább nincs is értelme ragoznom, mennyire rossz és átgondolatlan lett a játéknak ez a része, ami sajnos azzal jár, hogy ha valaki egy kicsit is gyengébb idegzetű, az az első tíz perc után lemond arról, hogy a macskacsajjal váltsa meg a világot.

Vadmacskák előnyben

Szerencsére a játék harcrendszere egy fokkal olajozottabban működik. De csak egy fokkal. A játék kezdetekor csak néhány alapmozgással rendelkezünk, melyet a shift + numeri-

PRÓBÁLD KI

A korbács megfelelő használata sokat segíthet.

kus gombok segítségével csalhatunk elő. Ezeket természetesen a továbbiakban rendszeresen fejleszthetjük, mégpedig minden szint végén. Ekkor az addig gyűjtött gyémántforma ízéket válthatjuk be a nekünk tetsző támadásokra és spéci mozgásokra. Ezek közül az egyik leghasznosabb a Weapon removal nevre hallgat, amivel fegyveres támadóinkat fegyverezhetjük le kedvenc kis korbácsunk segítségével, s fegyverüket ezután tet-

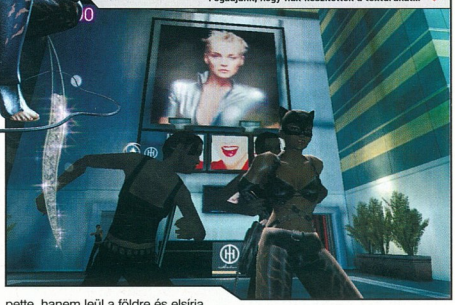
Nem gyenge a spiné, elmehetne Athénba is...

szőleges irányban vághatjuk hozzá valaki máshoz, további sebzést okozva. A másik nagyon jópofa és ütős dolog a Neck whip, ami nem más, mint amikor a korbáccsal elkapjuk

valakinek a nyakát, majd magunk felé rántva elkapjuk. Ezek után vagy a törmegbe lökjük, vagy egy parádés Grapple flick kick-kel elröptetjük a hátunk mögé. De nem csak brutális eszközökkel győzhetjük le az ellenfeleket, hanem különböző bájainkat is bevethetjük. Mivel a karakter modelljét egy az egyben Halle Berry-ről mintázták, így ezeket a bájakat már mindenki saját maga is el tudja képzelni. :) Természetesen nem létezhet játék ebben a kategóriában lassításos akció nélkül. A Max Payne-ben látott bullet-time effektus itt is megjelenik, csak mint speciális képesség, melyet Domination-nek hívnak. Nem véletlenül, mivel vannak helyzetek, ahol csak ezzel tudjuk átvészelni a dolgokat.

Hiányok és problémák természetesen itt is akadnak, kezdve a már említett 8 irányos támadási lehetőséggel, melyet „jól" kiegészít az az érdekes jelenség, amikor pokoli reflexeink ellenére is bambán állunk még 2 másodpercet azután, hogy kaptunk egy balegyenest. Mindez azt eredményezi, hogy ha netalántán négyen állnak körülöttünk és kapunk egyet a szemünk alá, akkor nagy a valószínűsége, hogy agyon is fognak verni, mivel egyszerűen nem tudunk csinálni semmit, hiába adjuk be a mármár Mortal Kombatot is megszégyenítő gombkombinációkat. Ezek után talán már csak nevetünk azokon a tényeken, hogy az ellenfelet nem megöljük, hanem csupán elkábítjuk. Ez még egy szintig rendben is volna, mivel nem kell mindig vérben áztatni kezeinket, de azért mindennek van határa. A Catwomanben ugyanis kis ládikák vannak elhelyezve a pályán, igen-igen, akár az udvari park közepén is, amikben egy-egy jobban sikerült pofánrúgással helyezhetjük nyugalomba ellenfeleinket. Akit pedig már annyit vertünk, hogy ép csontja biztosan nem maradt, az sem exitál belső vérzések közepette, hanem leül a földre és elsírja, hogy mindent csak azért tett, mert eddig rossz kisfiú/kislány volt, de most már meg fog változni. Mindez nagyon jó példa arra, hogyan ne csináljunk T-rated játékokat annak érdekében, hogy nagyobb legyen az eladási kimutatás.

A grafika egészen türhetőnek mondható annak ellenére, hogy az átvezető renderelt videók rendre a jóval alacsonyabb felbontású konzolról kerültek át és készítői arra is lusták voltak, hogy legalább a PC-s verzión ne a pixelek és átmosott textúrák halmazait bámuljuk. Amire nagy figyelmet fordítottak, az magának Catwomannek a kidolgozottsága, így ez nagyon korrektnek nevezető. Az animációi pedig egészen csodásak és rendkívül jól adják vissza a macskás jelleget. További pozitívum, hogy a környezet ábrázolása is egészen hangulatos lett és egészen részletes mutatványokra képes. Persze ne Far Cry, vagy esetleg Doom 3 kaliberekre gondoljunk, de még csak a Prince of Persia se járjon az eszünkben. Valahol itt értettem meg, miért is nem kellett a beállításoknál a grafikai finombeállításokkal foglalkozni. Ugyanis egyszerűen ehhez a grafikához semmi szükség erre! Irigykedve gondolok azokra a szerencsésekre, akiknek S3 Trio (szigorúan csak 2 megás :-) videokareszuk van, mivel csak nekik nem indul el a játék, minden más vason valószínűleg több tucat frame-et szórva boldogan menetel. Sajnos a hangok esetében ismét csak visszakerülünk a közepes szintre, hiszen néhány hangulatosabb háttérzenén kívül nincs sokminden említésre méltó.



Fogadjunk, hogy fiúk készítették a texturákat...

Élni és halni hagyni

Talán eme rövidke és néhány helyen igencsak visszafogott bemutatóból kiderült, hogy az Electronic Arts / EA Games páros ezúttal igencsak mellényúlt a dolgoknak és a PS2 olyan pocsékul átportolt verziójával „ajándékozott" meg bennünket, ami igazán bénán sikerült és a játékélmény kidolgozását tekintve messze nem felel meg a kor követelményeinek.

Ch0oler

Macskacsajunk néha beszól pár viccesebb dolgot, de a pályák és az ellenfelek olyan ingerszegény környezetet produkálnak a hangok terén, hogy az embernek mindenhez van kedve, csak nevetni nem.

A TÖRTÉNET

Patience Philips, ezen a néven bizonyára kevesen ismerik ezt a karaktert, de ha a Catwoman nevet említegetjük fel, akkor a jól informáltak biztos tudásának birtokában már többen bólogatnak. Patience a Hedare Beauty nevű kozmetikai cégnél dolgozott, ahol különböző öregedést gátló szerekkel is foglalkoztak. Eme tevékenységét egészen addig folytatta, amíg rá nem jött arra, hogy a cégnél nemcsak törvényes keretek között folyik a vegyszerek előállítása. Ez a felfedezés sajnos fiatal élete végét is jelentette, azonban egy kisebb csoda folytán mégsem távozott a túlvilágra, hanem mint Catwoman kelt életre ismét. Karcsú szépség, szexi vadság, pokoli gyorsaság, ördögi reflexek jellemzik ezentúl a fekete latex-cuccba bújt alakot, akiről nem is olyan egyszerű eldönteni, hogy a jó, avagy a rossz oldal része. A játékban elsődleges célunk, bármily furcsán hangzik is, halálunk megboszszulása a törvényes keretek teljes mellőzése mellett.

MINIMUM CONFIG: PIII 800MHz, 256MB Ram, DirectX 9 kompatibilis videó kártya, Win98/2000/XP
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehetett rendesen átportolni a konzolos verziót?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | PRINCE OF PERSIA SOT - **94%** | TOMB RAIDER - **93%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **15** ÓRA

- Catwoman karakter
- Irányítás
- Kamerakezelés
- Grafika
- Hangok

72%

INFO BURUT | RUSSOBIT-M | WWW.KREED3D.COM | NEM ISMERT

No, megint hívhatom a takarítóbrigádot...

Rossz helyen volt rossz időben...

THE KREED

Nem mind arany, ami orosz...

Ha az emberfia - mint például jelen sorok írója - rajongója a sci-fi műfajának és az FPS-játékoknak, a kettő kombinációja automatikusan beindítja a nyálelválasztást - főleg, ha egy olyan címről van szó, mely hazájában már nagy sikert aratott, és a nemzetközi verzióra való várakozás már-már kibírhatatlannak tetszett.

Aztán befut a cucc, és az említett homunkulusznak semmi jobb nem jut hirtelen eszébe, mint egy régi sanzon közhellyé kopott refrénje: anyám, én nem ilyen lovat akartam...

A sci-fi és az FPS a kezdetektől kart karba öltve jár, mondjuk így, hisz épp aktuális: Doom-tól Doom-ig, közben olyan címekkel, mint a Half-life, az Unreal vagy legutóbb a Halo, no meg a jó pár Star Wars és Star Trek bitverzió. Az orosz fiúk Kreed-je sajnos semmiféle nóvumot nem tud felmutatni, sablonokból felépített, unalmas tucattermék, egyenesági rokonságba hozható a szintén ígéretesnek indult, és szürkeségbe fulladt Mace Griffinnel: a szemre még csinosnak mondható testben se szellem, se lélek nem lakozik.

A sztori - ha átlendülünk a közhelyeken, és elfelejtjük összes film- és olvasmányélményünket - akár érdekesnek is lenne mondható. A 30. század derekán járunk. A címben szereplő Kreed egy anomália, „melyből még nem tért meg utazó". Egy jókora űrszekér is beletéved, vesztére - az egyetlen túlélő a fedélzeten egy tökös űrkatona, nevezett Daniel Grock, akinek a hajót előzönlő idegen létformákkal kell először felvenni a harcot, majd egy másik hajón a lázadó katonákkal, és így tovább. Azon túl, hogy tucatnyi kérdésre próbálsz választ találni, a többi a szokásos: lő- és kötszert keresel, lövöldözöl, bazinagy hajók folyosólabirintusában bolyongsz, szellőzőcsatornákban kúszol, ládákra mászol, kódkártyákat és ajtónyitó, reaktort leállító számítógépeket keresel.

A fejlesztők, érezve tán a dolog légiességét (hogy ne mondjam, ürességét), „valós szitu valós megoldása" jelmondattal próbálták művüket lesúlyozni és kitölteni. Ennek folyományaként, amint elfogy a sörétes puskából a patron, hősöd a világ legtermészetesebb módján elkezdi betolni a tárba az utánpótlást, egyesével mind a nyolcat, olyan nyugalommal, mint kolhozparaszt feni a kaszát az aranyló búzatáb-

lán; ebbéli szándékából az se mozdítja ki, ha fél tucat rusnya „élien" harapdálja a sejhaját és más nemesebb szerveit. A játékipar ilyesmire már talált megoldást technológiai szinten, például, hogy a tűzgombra hagyja abba idióta embered mindezt, és kezdjen akciózni. De itt nem. Betol, csóre tölt, célra tart, most tessék lőni, ha van még mivel. És még ezt is lehet fokozni. Ott van például az életerő, melyet sejtregeneráló ampullák formájában találsz, és egy inzulinfecskendő-szerű izével juttatod a bőr alá. Ez a készség a fegyverek (!) között kapott helyet, hiába van hozzá gyorsbillentyű, fegyver elrak, kütyü előszed, betáraz, tűzgombra benyom, felsóhajt, parancsra vár. A játék semmiféle lehetőséget nem kínál a fegyverek sorrendjének beállítására és az automatizálásokra, így például a sztori elején, mikor még kevés a fegyvered, ha a tűzharc közben elfogy a sörétesból a lőszer, ez az intelligens csúcskatona pikk-pakk előkapja a sorban következő szerszámot, nevezetesen az öngyógyítót, és mielőtt felocsúdnál, már - 100% életerő ide vagy oda - magadba nyomtál vagy három adag szuperlöttyöt. Én (lélekben) kábé itt adtam fel.

Vegyük sorra az ellenségeket. Átlagos intelligenciával leprogramozott lények ők, akiknek müagyába egyetlen parancs van bedrótozva: „meg kell ölnöm Daniel Grockot". Ne tessék semmiféle finomságot várni tőlük, bár kihasználják a fedezékeket, ládák mögé bújnak, a katonák dobálják a gránátokat, kiugranak, visszavonulnak - hiába az új fegyverek és helyszínek „csodája", a fedezékbe bújok - kiugrok és lövök - visszaugrok gyakorlatsor egy idő után roppant unalmassá válik. Sajnos a karakteranimátorok és -modellezők nem voltak a helyzet magaslatán, főleg az emberek tűnnek bábuknak, mozgásuk a sajnálatosan magyar fejlesztésű, rémisztő emlékű T3 FPS-t juttatta eszembe (terpeszállásban, pottyantós pozícióban oldalazás, mozdulatlan felsőtesttel „vonatozás" előre-hátra és más lélekromboló szörnyűségek). Erre se vesztegessünk több szót.

Ha közelebb jössz, előveszem a receptkönyvemet...

Divat manapság a működ...

Keressünk valami pozitívumot. Itt van például a saját fejlesztésű XTend grafikus motor. Ez legalább a maga módján jól sikerült. Kellően alkalmazott árny/fény hatások (ventilátor és társai), megfelelően kiválasztott és felfeszített bump map-es textúrák, ahogy az mainapság (pontosabban tavaly) dukál(t). A hajók jól megtervezettek, pár kellemes ötlettel (mint a mesterséges erdő vagy az önrakodó robotkar). Sajnos amúgy viszont elég egyhangúak a lélekvesztők, 80%-ban fekete és barna tónusok váltakoznak, némi Star Trekes designelemekkel. A pályák nagyok, ez viszont jó részben a hosszú folyosóknak és a nagy, sokszor teljesen cél nélküli termeknek köszönhető, az érzetet a rengeteg „harmonikázás" fokozza (egy ajtó kapcsolója öt teremmel odébb van, elcaplat, bekapcsol, visszamegy).

Vannak még ugye a hangok és a mozik. A hanghatások (lövések, robbanás és társai) viszonylag korrektek. A zene amolyan háttérzörej, német technós nu-metál csörömpölés, újkori germán fejlesztők kedvence, az Aquanox-rajongókban erős déja vu érzeteket fog kelteni... Idesorolandó a szinkron is, valószínűleg ennek elkészítése vitte el az időt, sajnos ennek ellenére egyenesen pocsék a minősége. A beszédhangok egy része rosszul megválasztott, a szövegértelmezés, intonálás hol „csak" szimplán rossz, hol lélektelen, néhol fájó hallani a hangmérnökök több mondatból összevágott-ragasztott mesterkedését, máshol „kilóg a lóláb", vodkával simogatott, orosz télen edződött akcentus kukkant ki az ánglius monológ hézagai közül. Szerencsére van feliratt, ez azonban korrektorhiányos, helyesírási hibák (kezdve a főmenü MULTYPLAYER (!) pontjával), egybecsúszott szavak bukkannak elő, némely mozi szövegei pedig olyan sebességgel röppennek elő és tűnnek el, hogy született angol legyen a talpán, aki el tudja olvasni. Csőd.

Szóval vannak a mozik, amikre elég legyen itt egy bővített mondat. A már említett Mace Griffint idézően csúnyácska, érdektelen, unalmas alkotások ezek, ám végigülésük kötelező, mint a régi november hetediki ünnepségek moszfilmes alkotásai, nem lévén átlépésükre hivatott billentyű. Kínos.

Húzom itt a számat meg az időt, mint a volgai hajóvontatók terhüket, hogy kitöltsem a két oldalam, de csak eljön a lap alja, azaz az értékelés ideje. Itt rögtön megtorpanok - az értékelésben szerepel az „érték" szó, ami ez esetben erős kétségeket támaszt. A Kreed tucattermék, egy-két éves lemaradással, amely a Doom3 megjelenésével tökéletesen nyomtalanul tűnik el a semmiben, mint szibériai farkas ürüléke a hólepel alatt. Semmi nem fog utalni rá, hogy valaha létezett, legfeljebb a játékmagazinok oldalai, és egy újabb ősz hajszál a tesztelő halántékán. Haszna annyi, hogy megóv pár tucat olvasót a csalódástól, mikor az említett, lassan ezüstbe forduló üstökü emberfia (aki továbbra is szereti a sci-fit meg az FPS-t) leírja ezt a három szót: ne vedd meg. Ha mindenképp valami oroszra akarod költeni a pénzedet, ezúttal jobban járs egy üveg jófajta vodkával.

}{redenc

TIPPEK

- Igen kevés lőszert fogsz találni, ezért a kisebb, fegyvertelen ellenségek ellen használd a kést, annak is a másodlagos módját - egy sújtás, egy hátralépés.
- Jegyezd meg, merről jöttél, mert sokat, nagyon sokat fogsz tolatni és visszafelé rohanni az újratöltések ideje alatt.
- Szintén mérd fel, hová tudsz menekülni, elrejtőzni egy támadás elől. A „megyek előre és lövök" szisztéma nem működik, a „fedezékbe bújok, előlépek és lövök, hátrálok, menekülök" hatásosabb.
- A sejtregeneráló ampulla annál hatásosabb, minél nagyobb a sérülés. 1 HP esetében 35%-ot állít helyre, 80-90 körül viszont már csak 1-2%-ot, tehát jobb várni a gyógyítással (bár kockázatosabb is).
- Ha tudsz angolul, vadássz a naplókra és töltsd le az információkat a számítógépekből, a sztori legalább ér valamit...

MINIMUM CONFIG: 800 MHz proci, 128 MB RAM, 32MB DX8.1 T&L VGA, 1.5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mi szükség volt egy újabb tucatjátékra?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

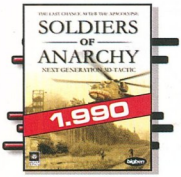
LAN/INTERNET | DOOM 3 - **95%** MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER - **69%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- + Grafika
- + Sztori
- − Unalmas
- − Sablonos
- − Játéktervezési hibák

60%

GAME EXPRESSZ



AKCIÓ JÁTÉKOK

ALIAS	9,990
APOCALYPTICA	10,990
AQUANOX 2	4,990
ARMED AND DANGEROUS	7,990
ARMORED FIST 3	1,490
ARMY MEN: SARGE'S WAR	6,990
ASTERIX & OBELIX	7,990
BANDITS	2,990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3,990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12,990
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7,490
BATTLEFIELD VIETNAM	11,990
BEYOND GOOD & EVIL	2,490
BOND 007 NIGHTFIRE	12,990
BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3,990
BREED +++	5,990
CALL OF DUTY	10,990
CALL OF DUTY GOYTY	9,990
CELEBRITY DEATMATCH	2,990
CHASER	4,990
CHROME	6,990
COLD ZERO	3,990
AKCIÓ CONFLICT DESERT STORM I.	2,490
CONFLICT DESERT STORM II.	3,990
CROC 1 CLASSIC	3,990
AKCIÓ DEAD MAN'S HAND	4,990
DELTA FORCE 1	1,490
DELTA FORCE 2	1,990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6,990
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1,990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3,990
DEUS EX: INVISIBLE WAR	6,990
DEVASTATION	2,990
DEVIL INSIDE	990
BLACK HAWK DOWN:TEAM SABRE	6,990
DINO CRISIS 2	4,990
DISNEY: TRON 2.0	6,990
DOOM COLLECTOR'S ED.	3,990
DRAGON'S LAIR 3D	10,990
DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	2,490
DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	2,990
ENTER THE MATRIX +++	9,990
FAR CRY	7,990
FREEDOM FIGHTERS +++	11,990
FREEDOM FORCE +++	5,990
GORKY ZERO	6,990
GRAND THEFT AUTO 3 +++	4,990
GREAT ESCAPE	4,990
GTA VICE CITY	7,990
AKCIÓ GUN METAL	4,990
HARRY POTTER +++	12,990
HARRY POTTER 2	12,990
HP AND THE PRISONER OF AZK.	11,990
HIDDEN & DANGEROUS 2	6,990
HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2,490
HITMAN: CONTRACTS	9,990
IGI 2: COVERT STRIKE	2,490
INDIANA JONES AND THE EMP. T.	9,990
JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10,990
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	9,990
LOTR:THE RETURN OF THE KING	12,990
MAFIA +++	4,990
MANHUNT	10,990
MAX PAYNE 2 +++	7,990
MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2,490
MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	2,990
METAL GEAR SOLID 2 +++	11,990
MIDTOWN MADNESS 2	2,490
MISSILE COMMAND	990
MOHA: ALLIED ASSAULT +++	3,990
MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11,990
MOHA: BREAKTHROUGH	7,490
MORTYR	2,990
NECRONOMICON	3,990
OUTER RIM	1,990
PAINKILLER	7,990
AKCIÓ PAINKILLER + BREED PACK	12,990
PAINTBALL HEROES	1,990
PINK PANTHER	1,990
PRINCE OF PERSIA: SOT +++	9,990
PROJECT IGI /PREM.COLL.	2,990
RAVEN SHIELD / GOLD	6,990
RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	4,990
RAYMAN 3.	2,490
RAYMAN 3. COLLECTOR	4,990
RAYMAN GOLD	2,490
RED FACTION II +++	6,990
ROBOCOP	4,990
SCOOBY DOO: MONSTERS	7,990
SECRET WEAPONS OVER NORM.	6,990
SHREK 2.	9,990
SINBAD	6,990
SONIC ADVENTURE DX	9,990
SOUL REAVER 2	9,990
SPIDER-MAN 2: THE GAME	9,990
SPLINTER CELL +++	6,990
STAR TREK / ELITE FORCE II	12,990
AKCIÓ STAR WARS /JEDI ACADEMY	6,990
STAR WARS: JEDI KNIGHT... +++	3,990
STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3,990
STARSKY & HUTCH	9,990
AKCIÓ STATE OF EMERGENCY	4,990
TACHYON:THE FRINGE	1,490
TEENAGE MUTANT TURTLES	7,990
TERMINATOR 3	3,990
THIEF 3: DEADLY SHADOWS	9,990
TOM AND JERRY	2,490
TOMB RAIDER: ANGEL... +++	7,990
TRUE CRIME: STREETS OF LA	9,990
UNREAL TOURNAMENT 2003	3,990
VIETCONG +++	3,990
WARHAMMER 40000	3,990
WILL ROCK	2,490
XIII.	6,990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

GANGLAND	9,990
S.W.I.N.E.	2,990
SEAWORLD TYCOON	2,990
AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	6,990
AKCIÓ AGAINST ROME	4,990
AGE OF EMPIRES GOLD	2,490
AGE OF WONDERS SHADOW MAGIC	4,990
AIRPORT TYCOON 2.	4,990
ALCATRAZ: PRISON ESCAPE	3,990
ALIEN ANARCHY	790
AMERICAN CONQUEST: FIGHT...	7,990
ANNO 1503	12,990
ANNO 1503: TREASURES...	7,490
ANNO 1602 CLASSIC	3,990
ANNO DOMINI	2,990
AKCIÓ ANTANT	4,990
BATTLE FOR TROY	6,990
BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	6,990
C&C GENERALS +++	12,990
C&C GENERALS DELUXE	11,990
C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7,490
C&C RED ALERT 2 CLASSIC	3,990
AKCIÓ C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2,990
C&C RENEGADE CLASSIC +++	3,990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3,990
CAPITALISM 2.	2,990
CASINO TYCOON	1,990
CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	9,990
CIVIL WAR - GREAT BATTLES	3,990
CIVILIZATION III	3,990
CIVILIZATION III GOLD PACK	5,990
CIVILIZATION III: CONQUESTS	3,990
COMMANDOS 3. +++	6,900
COSSACKS	1,990
COSSACS: BACK TO WAR	2,990
D-DAY	6,990
AKCIÓ DEEP SEA TYCOON	1,990
AKCIÓ DESPERADOS	1,990
DUNGEON SIEGE	2,490
EMPEROR BATTLE FOR DUNE +++	3,990
EMPIRES:DAWN OF THE MOD. W.	6,990
ETHERLORDS	1,990
AKCIÓ EUROPE 1400: THE GUILD	1,990
AKCIÓ EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1,990
AKCIÓ FIRE CHIEF	2,990
GHOST MASTER	10,990
GLOBAL OPERATIONS	12,990
GOLEM	990
HAEGEMONIA	3,990
HAEGEMONIA: A SOLON...	3,990
HEAVEN & HELL	4,990
AKCIÓ HEROES IV. +++	3,990
AKCIÓ HEROES IV. GATHERING STORM	2,990
AKCIÓ HEROES IV. PACK	6,990
AKCIÓ HEROES IV. WINDS OF WAR	2,990
AKCIÓ HOTEL GIANT	1,990
IMPERIALISM 2.	2,490
AKCIÓ IMPERIUM GALAKTIKA 2.	1,290
INDUSTRY GIANT	1,990
AKCIÓ INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1,990
INDUSTRY GIANT 2.	1,990
KNIGHTS & MERCHANTS 2	6,990
KOREA	4,990
AKCIÓ LORDS OF EVERQUEST	2,990
AKCIÓ MAGIC THE GATHERING BGR.	5,990
MASTER OF ORION 3	2,990
MID ALIEN ANARCHY	1,490
MOON TYCOON	2,990
AKCIÓ NO MAN'S LAND	1,990
AKCIÓ NORTHLAND	6,990
PANZER GENERAL 3.	2,490
PANZERS	9,990
PERIMETER	9,990
PLATOON	2,990
POKOLI SZOMSZÉDOK +++	3,990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2 +++	7,990
PORT ROYALE	2,990
RAILROAD PIONEER	7,990
AKCIÓ RAILROAD TYCOON 3	6,990
REBELS	6,990
RESTAURANT EMPIRE	7,990
ROLLERCOASTER TYCOON	3,990
ROLLERCOASTER TYCOON 2	3,990
SEARCH & RESCUE 2	1,990
SEARCH & RESCUE 3	2,990
SETTLERS 3. GOLD	2,490
SHOGUN CLASSIC	3,990
SHOGUN: MONGOL INVASION	3,990
AKCIÓ SIEGE OF AVALON	1,990
SILENT STORM	7,990
SIM CITY 3000 CLASSIC	3,990
SIM CITY 3000 WE CLASSIC	3,990
SIM CITY 4 +++	12,990
SIM CITY 4 DELUXE +++	11,990
SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7,490
SKATEBOARD PARK 2004	2,990
AKCIÓ SOLDIERS OF ANARCHY	1,990
SOLDIERS: HEROES OF WW II	9,990
SPACE COLONY	3,990
SPELLFORCE	7,990
STAR WARS: FORCE COMMAND	3,990
STEAMLAND	2,990
STRONGHOLD	6,990
SUDDEN STRIKE 2	2,990
SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	5,990
SUDDEN STRIKE II GOLD	3,990
THE NATIONS	1,990
THE SIMS ABRAKADABRA	7,490
THE SIMS DELUXE EDITION	7,490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11,990
THE SIMS HOT DATE	4,990
THE SIMS HOUSEPARTY	4,990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOVER, VAGY VÁLLTÁSKA

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

LEGENDÁK KAPITÁNYA
6,950

ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,800
ABALONE TRAVEL (HORDOZHATÓ VERZIÓ)	1,990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEG.)	3,990
STRATEGO (HADI STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5,990
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7,400
SÁRKÁNYOK FÖLDJÉN (FANTASY KALANDJÁTÉK)	5,500
MESTER LABIRINTUS (FALTOLOGATÓ STRATÉGIA)	6,990
VILLA PALETTI (ÜGYESSÉGI ÉPÍTGETŐ JÁTÉK)	5,800
TIK-TAK-BUMM (SZÓÉPÍTŐ JÁTÉK)	2,900
JUNGLE SPEED (ÜGYESSÉGI JÁTÉK)	3,500
ACTIVITY PROFESSIONAL (ACTIVITY PROFIKNAK)	4,990
RUMMIKUB (SZÁM, ILLETVE BETŰ VARIÁLÓ)	3,300
SHULURI VIADALOK (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6,950

THE SIMS ON HOLIDAY	4,990
THE SIMS SUPERSTAR	7,490
THE SIMS UNLEASHED	7,490
THEME PARK INC. CLASSIC	3,990
AKCIÓ TORTUGA	4,990
TRAFFIC GIANT	2,990
TRAFFIC GIANT GOLD	1,990
TROPICO 2	4,990
UFO: AFTERMATH	4,990
VEGAS: MAKE IT BIG	3,990
AKCIÓ VIETNAM MED+EVAC	2,990
WARLORDS IV.	12,990
WARRIOR KINGS: BATTLES	9,990
WORLD WAR III +++	1,990
WORMS 3D	11,990
AKCIÓ WW2 FRONTLINE COMMAND	4,990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

ADVENTURE PACK / NICKELODEON	5,990
ARX FATALIS +++	3,990
ATLANTIS II	1,990
BATTLE REALMS / WINTER OF W.	1,990
BESIEGER	5,990
BREATH OF FIRE	7,490
AKCIÓ BROKEN SWORD:THE SLEEPING...	3,990
CSI: CRIME SCENE INV	2,490
CSI: DARK MOTIVES	9,990
CYPHER	8,990
EVANY	4,990
FOREVER WORLDS	4,990
FULL THROTTLE	2,490
GRIM FANDANGO	2,490
GROM	7,990
ICEWIND DALE & HEARTH OF W. +++	3,990
ICEWIND DALE 2	5,990
IN MEMORIAM / EXCLUSIVE	2,490
AKCIÓ KNIGHTSHIFT	4,990
AKCIÓ LIONHEART	3,990
MIGHT AND MAGIC IX +++	5,990
NAGY BALHÉ	1,990
NAUTILUS / JULES VERNE	2,490
NEOCRON	9,990
NEVERWINTER NIGHTS GOLD PACK	5,990
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	3,990
NEVERW NIGHTS: SHADOWS +++	3,990
OMEGA STONE	9,990
OPERATION FLASHPOINT GOTY	5,990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2,490
PRISONER OF WAR	4,990
PRISONER OF WAR / BESTR S.	2,490
SACRED	6,990
SAM&MAX: HIT THE ROAD	2,490
SCHIZM II	7,990
SHADOW OF MEMORIES	9,990
SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	12,990
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9,990
SILENT HILL 3 +++	11,990
AKCIÓ SPELLS OF GOLD	2,990
STAR WARS /GALAXIES	11,990
STAR WARS /KOTOR	6,990
SYBERIA +++	2,990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3,990
THE DIG	2,490
AKCIÓ URU: AGES BEYOND MYST	2,990
URU: COMPLETE CHRONICLES	7,990
URU: PATH OF THE SHELL	6,990
WEIRD WAR	6,990
WIZARDRY 8	2,990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

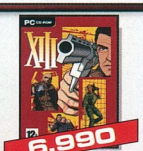
ACTUA SOCCER 3	1,990
B-17 FLYING FORTRESS	3,990
BIG MUTHA TRUCKERS	9,990
BOWLING U.S.A	790
COLIN MCRAE RALLY 04 +++	10,990
COLIN MCRAE RALLY 2.0	2,490
COLIN MCRAE RALLY 3 / BEST S.	2,490
COLIN MCRAE RALLY 3.	8,990
COMANCHE 4	3,990
COMANCHE GOLD	1,490
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	2,490
DESTROYER COMMAND	2,490
DRIVER BEST OF	2,990
ENIGMA: RISING TIDE	6,990
EURO 2004	11,990
F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3,990
F1 CAREER CHALLENGE '99-2002'	3,990
F-16	1,990
F-22 LIGHTNING 3	1,990
FIFA 2002 CLASSIC	3,990
FIFA 2004 PCCD + TOTAL C M. 2004	14,990
FIFA FOOTBALL 2003	12,990
FIFA FOOTBALL 2004	11,990
FLIGHT SIMULATOR 98	2,490
FORD RACING 2	10,990
FORD RACING 2.	9,990
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7,990
HARD TRUCK	2,990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	11,990
HELI HEROES	1,990
HELL-COPTER	990
AKCIÓ HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	5,990
HOT WHEELS BASH ARENA	5,990
INDY CAR SERIES	1,990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2,490
INSANE	2,990
ISS 3	9,990
AKCIÓ KING OF THE ROAD	1,990
KNIGHT RIDER	2,990
AKCIÓ LEGO DROME RACERS	2,990
AKCIÓ LEGO FOOTBALL MANIA	2,990
AKCIÓ LEGO ISLAND EXTREME	2,990
LINKS CLASSIC	2,490
LOCK ON	4,990
MADDEN NFL 2004	11,990
MEGARACE 3	1,990
MICHAEL SCHUMACHER RACING	3,990
MIDNIGHT CLUB 2	4,990
MIG 29	1,990
MOTOCROSS MADNESS 2.	2,490
MOTOGP 2	9,990
MOTORACER 3	2,990
NBA LIVE 2003 + NFS HP2	9,990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3,990
NBA LIVE 2004	11,990
NEED FOR SPEED HP 2 +++	12,990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3,990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	11,990
NEXT GENERATION TENNIS	2,990
NHL 2002 CLASSIC	3,990
NHL 2003	12,990
NHL 2004	11,990
PANTY RAIDER	1,990
PANZER ELITE GOLD	1,990
AKCIÓ PET RACER	3,990
PET SOCCER	3,990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11,990
RALLY TROPHY	1,990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	2,490
RC CARS	2,990
SPEED CHALLENGE	2,990
AKCIÓ STAR WARS: EP. I. RACER	3,990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3,990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3,990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3,990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	1,990
SUBCOMMAND	3,990
SUPERBIKE 2001 CLASSIC	3,990
TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	2,490
TOCA RACE DRIVER 2	9,990
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3,990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	10,990
UNREAL TOURNAMENT 2004	10,990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

11.110



6.990

12.990

7.990

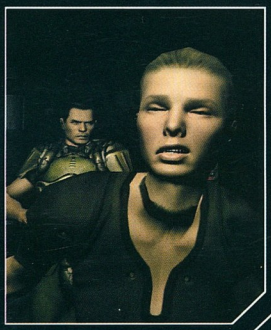
A FENTI SZOVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS K ÜZEMELTETI.

INFO ID SOFTWARE | ACTIVISION | WWW.DOOM3.COM | NEM ISMERT

Te! Ez szó szerint vette, hogy több szem többet lát...

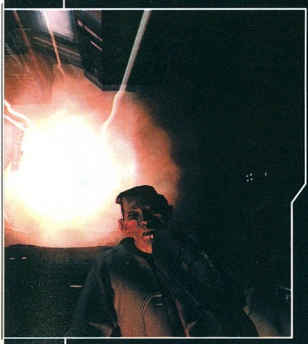


Csinos, csinos, de valahogy nem az én ízlésem...

DOOM 3

Végzet a köbön, avagy fellendülőágban a pelenkaipar!

Hosszú-hosszú évek óta vártunk az id következő nagy játékára, amely az előzetesen sugallt információk alapján ismét csak mérföldkőnek fog számítani a számítógépes játékok világában. Nos, végre megérkezett a Doom 3 és bárhogy is nézem, valóban beváltotta a hozzá fűzött reményeket, ugyanis technikailag jelenleg nincs jobb nála. Azt hiszem, érdemes egy kicsit részletesebben is szemügyre venni az Activision égisze alatt a napokban megjelenő programot.



Telepítés és a HUD

Az idő igencsak elszállt azóta, hogy a kezünkbe vettük a sorozat első részét. Ezalatt a jópár év alatt a játékok igencsak felhíztak, ugyanis a Doom kb. 15 megányi mérete az idők folyamán közel 2 GB-ra duzzadt, melyet vagy három CD-n, vagy egy DVD-n vehetünk kezeink közé, így célszerű legalább 3 gigányi üres helyet előállítani a vinyón, mivel a mentett állásoknak és a Windows virtuális memóriájának is szüksége lesz még egy kis plusz helyre. A Doom3.exe file-ra kattintva a jó öreg, még a Quake 3-hoz kreált id-s logo jelentkezik be, majd szemügyre vehetjük az alapmenüt, ahol rögtön javallott bekukkantani a System Options-be és a szükséges beállításokat megtenni.

Itt jelenleg az irányításra gondolok, mivel a grafikai dolgokkal egy kicsit később foglalkoznék. Egyelőre vessük bele magunkat a játékba. Ha van klasszikusnak nevezhető FPS, akkor a Doom sorozat előző két része teljes nyugodtsággal behelyezhető eme kategóriába. Itt most elsősorban a képernyőn megjelenő cuccokra gondolok. Ebbe a sorozatba a Doom 3 is szépen beleillik, azzal a különbséggel, hogy az idők szavára hallgatva megfelelően profi kivitelezést kapott a HUD. Az id nagyszerűen oldotta meg a feladatot és a lehető legkevesebb helyet foglalja el a szemünk elől a pajzsunk állapota és az életerőnk, valamint jobb alul a rendelkezésre álló töltények száma és az alatta lévő furcsa kis kék téglalapok sora, ami nem mást kódol, mint a már megtalált fegyvereket és azt, hogy éppen melyik van a kezünkben. Ez utóbbira azért van szükség, mivel ki tudjuk kapcsolni a fegyver kirajzolását a képernyőre.

Fontos szemmel tartanunk még a képernyő bal alsó részét, mivel ott jelennek meg azok a kis ikonok, amik az éppen talált tárgyak jellegét hivatottak jelezni. Noha meglehetősen halványan, de azért középen egy feliratjelzi, hogy a bázis mely részén tartózkodunk éppen.
A játék kezelése meglehetősen egyszerűnek mondható, mivel a mozgást koordináló billentyűkön és az

PRÓBÁLD KI!

Mindenkinek érdemes kipróbálni a Super Turbo Turkey Pucher nevezetű kis játékautomatát, amiben a lehető legegyszerűbben kell leütnünk egy pulykát a stílusosan Doom-os háttér előtt. 25 ezer pontos álomhatárt teljesítve a játék egy különleges gratulálóüzenettel ajándékoz meg minket.

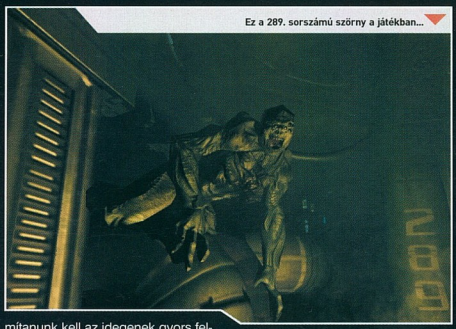
egéren kívül nincs szükségünk más gombok nyomogatására a fegyerváltást kivéve természetesen. Ez roppant egyszerűvé teszi a játék tanulási szakaszát, hiszen bonyolult pötyögésre és kombinációk beadására egyáltalán nincs szükség. Sajnos, tanulópálya a jelen esetben nincs egy darab sem, így az első pár egyszerűbb akcióban kell kitalnulnunk a játék használatát.

Játékmenet és történet

Az első pár percben rájövünk, hogy a történet nem csak hasonlít az előző részekéhez, hanem gyakorlatilag teljesen meg is egyezik azok alapjaival. Természetesen jóval részletesebben kidolgozott és több csavart is tartalmaz, de a lényege ugyanaz. Talán ezért is szeretjük a Doomot. :) A marsi Union Aerospace Corporation kutatóállomására érkezünk meg valamikor a 22. század elején, hogy szolgálatra jelentkezünk a helyi biztonsági szolgálatnál. Érdekes módon nevünk nincs, mely leginkább azt sugallja, hogy az id nem kíván egyedi környezetet kiépíteni főhősünkhez, mint ahogy azt mostanában annyian teszik. Inkább hagyja, hogy a karakter helyett a játékkal foglalkozzunk, és egyben jelzi is, hogy jelen esetben nem az a fontos, hogy KI, hanem hogy HOL és MIT cselekszik.

Csinos darab, jó lenne a kertbe a törpék helyett...

A Doom 3 történetére nehezen lehetne azt mondani, hogy valamiféle elágazás lenne benne. A kőkemény linearitás jellemzi. A kezdeti „ellenőrizzük az eltűnt tudóst" alapküldetés után folyamatosan kapjuk a következő küldetéseket, melyek leginkább arra szolgálnak, hogy megtudjuk, éppen hol kóricálunk és kb. mit kell tennünk, hogy tovább tudjunk jutni. Ezért aztán senki sem fog egy pályán nagyon össze-vissza tévelyegni, mivel a pályatervezés is ehhez a lineáris játékmenethez alkalmazkodik, azaz ritkán találkozunk olyan teremmel, ahonnan háromfelé lehetne továbbjutni. Ez nagyban leegyszerűsíti tevékenységünket, azonban nem kell aggódnunk, mivel ennél a játéknál a legfőbb ellenfelünk nem az alaposan megtornáztatott programtervezői elmék által kreált útvesztők lesznek, hanem maga a sötétség. Mivel a bázison nem állnak a csúcson a rendszerek, ezért ahol maradt még világítás, ott is csak a tartalékkal kell számolnunk, mivel a többi energiát a legfontosabb gépek és a rendszerek működtetésére használják fel. Így aztán egyik leghasznosabb útitársunk hamarosan a zseblámpánk lesz, amiből egy technológiai csoda folytán sohasem fogy ki a kakaó. A sötétség már önmagában is ijesztő tud lenni egy szörnyektől hemzsegő bázison, de a fokozás érdekében még rátettek egy lapáttal, ugyanis a zseblámpa és a fegyverek együtt nem működnek. Tehát vagy világítunk, vagy lövünk. Ez a triviálisan béna megoldás csakis azért születhetett meg, hogy még jobban kikészítsék az amúgy alapból is jelentősen megviselt idegeinket. Gyakorta találkozunk azzal a jó öreg Doomos megoldással, hogy amint vigyorogva felpakolunk valami cuccot, rögtön lehervad a mosoly az arcunkról a megjelenő számtalan ellenfél láttán. Mindezek eredménye egy meglehetősen feszült és ijesztő környezet, melyben gyakorlatilag egy másodpercre sem lazulhatunk el, mivel állandóan számítanunk kell az idegenek gyors felbukkanására. Valamint az sem mellékes, hogy a pályákon a falak jórészt vérrel vannak lefestve, továbbá jópár elszórt emberi maradvány is a szemünk elé tárul. Ezek alapján nem kell csodálkoznunk azon, hogy a játék amerikában az M, azaz a felnőtt közönségnek készült besorolást kapta meg, és Európa sem maradt le sokkal a maga 18 éven aluliaknak szigorúan tilos megjelöléssel. Ez jelen esetben szerintem is teljesen megfelelő és javaslom, hogy kisebb gyermekektől messzebb helyezzük el a játékot (fiatalabb olvasóink sokatmondó vigyorgásától most eltekintek).



Ez a 289. sorszámú szörny a játékban...

Pokolfajzatok

Talán nem is ez a megfelelő cím ehhez a részhez, mivel a Doom sorozat eddigi profilját tartva nem csak démonokkal, hanem emberekből átalakult szörnyekkel is találkozhatunk. Ahogy azt már előzetesen ígértük, az első két részben már megszokott fajok nagy része bekerült a játékba. Persze a grafikai átalakulás az előzőekhez képest nehezen jellemezhető, mivel az olyan lenne, mintha egy matchboxot kellene hasonlítani egy forma1-es autóhoz. :) Ugyanis nem csak arról van szó, hogy az eddigi pixel-hegyek helyett magas poligonszámú és részletesen textúrázott modellekkel találkozunk, hanem arról, hogy a számítógépes játékok eddigi legélethűbb szörnyeit sikerült megalkotni. Egyszerűen szinte lemásznak a képernyőről és kinyúlnak vérmocskos kezeikkel a monitoron kívülre is.

Első körben a leggyakoribb ellenfeleink a zombik lesznek, melyek kóricálhatnak egy franciakulccsal is, és leginkább megijjedni fogunk tőlük, amikor a mögöttünk lévő sötétségből szépen csendben előványzorognak és beosztanak egy rendeset a kis buksinkra. A bázis fegyvereseiből természetesen fegyveres zombik válnak, akik különböző méretű fegyverekkel ellátva keserítik meg az életünket. Legkellemetlenebbek a sörétes puskával rendelkezők és a volt kommandósok a gépágyúval, ezek ugyanis jelentős tűzerőt képviselnek, utóbbi pedig már nehéz ellenfél is. Ha már kezdjük megszokni a humanoid ellenfeleket, akkor kapunk egy kis frissítést, mivel megjelennek az impek, amik jó szokásukhoz híven általában a semmiből, vagy éppen az egyik titkos fali rekeszből tűnnek elő, és máris szörjják a tűzlabdákat az arcunkba. A készítők figyeltek arra is, hogy az ellenfeleket kb. ugyanazokkal a fegyverekkel lehessen megölni, mint az előző részekben, így az impek és a kisebb démonok ellen egy közeli sörétes puskás lövés elég, míg a nagyobbak ellen egy duplacsöves lenne

CHEAT-EK

Ha valakinek az iidqd és idkfa betűkombinációkról a Doom jut az eszébe, az bizony nem vetette meg a csalást az előző részekben sem. Természetesen nincs FPS csalás nélkül, így van ez a Doom 3 esetében is, csak most már nem kell ennyire idióta kombinációkat tudni (bár volt benne valami megmagyarázhatatlan titokzatosság is), egyszerűen csak le kell hívnunk a konzolt (*alt+ctrl+–*) és bepötyögnünk a következőket:

god = sérthetetlenség
noclip = falakon lehet átmenni
notarget = nem támadnak minket
com_drawfps 1 = fps érték kiíratása
give all = összes fegyver és töltény
give doom95 = Doom 95-ös verzió (nekem nem működött)
give keys = összes kulcs megszerzése
give weapon_machinegun = gépágyú
give weapon_shotgun = sörétes puska
give weapon_plasmagun = plazmafegyver
give weapon_bfg = BFG
give weapon_chainsaw = láncfűrész
give weapon_rocketlauncher = raksi

elég, ha lenne a játékban, de mivel nincs, ezért marad a két adag egycsöves lövés. Általánosan jellemző a játékra az, hogy amint találunk egy nagyobb fegyvert, rögtön egy új és erősebb ellenféllel kerülünk szembe, amit még azzal a fegyverrel sem egyszerű leszedni. Természetesen új monsztákkal is találkozunk, melyek közül nekem a cherub tűnt a legeredetibb ötletnek, mivel az embernek nem sok kedve van gyerekképű ellenfelekre lövöldözni. Persze egy-két támadás után már vígan eregetjük bele a plazmát. Mindezen kívül további kisebb és nagyobb démonfajták keserítik meg az életünket, melyek leginkább a nagyobb változatosság, mintsem a szükséglet miatt kerültek be a játékba. Eddig is volt elég ellenfél, de az „újabb és több" szemlélet itt is érvényesült.

Haver, nem akarsz inkább Catan-ozni a lövöldözés helyett?

AI vs script

Ismét csak elérkeztünk az FPS játékok egyik legvitatottabb pontjához, azaz hogy egy játékon belül az ellenfelek előre meghatározott dolgokat csináljanak, avagy legyen saját értelmük és gondolkodjanak, ezáltal színesítve a játék menetét és megnövelve az újrajátszás élményét.

Nos, a Doom 3 alapvetően a scriptelt játékok közé tartozik, azaz az előre megtervezett és persze számunkra láthatatlan kapcsolókon áthaladva indítjuk be a cselekmények fonalát. Talán lehet, hogy van, aki mást várt, de én személy szerint majdnem teljesen elégedett vagyok ezzel a megoldással. Ugyanis a Doom 3 helyszínei mind-mind kis területek, legalábbis, ami az akciót illeti. Ezen a kis területen nagyon nehéz lett volna olyan AI-t írni, ami érdemben meg tudja nehezíteni a dolgunkat. Egy másfél méter széles lépcsőn egy scriptelt lény ugyanúgy fog feljönni, mint Cray-2 aggyal ellátott társa. A játék jellege miatt elsősorban a gyors és nagy erejű támadásokat kell kivédenünk, nem pedig órákat bújócskázni a tereptárgyak között. Persze ez alól is vannak kivételek, mivel a fegyveres zombik rendelkeznek értelemmel. Nem is véletlen, hogy a nagyobb termekben elsősorban velük találkozhatunk, mivel ők képesek elbújni, fedezéket keresni, majd onnan kiugrálva lövöldözni. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy nem lehet pl. többjátékos módban jó botokat írni, hanem azt, hogy az alapjátékban nem erőltették ezt az opciót, mivel nem látták szükségét.

Fegyverek

A fegyverek tekintetében hasonló a helyzet, mint a szörnyek esetében. Ha csak egy oldalról nézzük a fegyverarzenált, akkor azt mondhatjuk, hogy jelentős fejlődés nem történt. Ez az oldal pedig a fegyverek száma. Ez az jelenti, hogy az egy darab super shotgunon kívül mindenünk megvan, ami az eddigi részekben, sőt egy zseblámpával ki is egészül. Ezzel persze nem nagyon érdemes csapkodni, bár a lehetőség megvan, mert mire agyonvernénk valakit, addigra már mi sem leszünk az élők sorában. Azonban ne essünk teljes letargiába az új fegyverek garmadájának hiánya miatt, mert egyáltalán nincs okunk panaszra. Egyrészről az FPS örök klasszikusának fegyverei itt is tökéletesen megfelelnek, másrészről nem is lesz szükség másra, annak pedig végkép nincs értelme, hogy az esetleges huszonötféle cucc közül csak azt a négyet használjuk, amit érdemes. Mint említettem, szoros összefüggés van a fegyverek és a szörnyek ereje között a játék előrehaladása folyamán, így sosem kell aggódnunk, hogy nem lesz elég tűzerő a kezünkben, ha véresre fordulnak a dolgok. Végül pedig úgyis lesz egy BFG-nk. :) Kivitelezés szempontjából persze gyorsan felejtsük el a pixeles és rosszul animált eredeti darabokat, ugyanis a játék többi részéhez hasonlóan a grafikai megjelenítés itt is tökéletes. Az animálásra pedig egyáltalán nem lehet panaszunk, mivel mind a tárcserék, mind a lövések nagyon jók. Ugyanez a helyzet a pontossággal is, mely alapján a fegyvereket a jól megszokott kategóriákba oszthatjuk. Vannak pontlövő és területre ható szerkezetek.

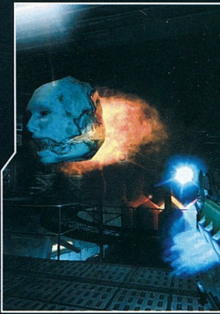
Kicsit mellé fog menni a lövés...

A legpontosabb a pisztoly és a géppuska, mellyel a messzebb található ellenfeleket szedhetjük le. Apró szépséghiba, hogy ilyen eset nem nagyon fordul elő, kivéve a fegyveres zombik ellen. Ugyanis a többi monszta azonnal támad, amint meglát minket, ergo nem sokáig vannak messze, így a pisztollyal ügyesen és pontosan kell bánni, ha nem akarjuk, hogy a negyedik lövés után már a nyakunk után markolásszanak. Ilyen esetekben célszerű azonnal sörétes puskára váltani, mivel ez egyértelműen a közelharc királya. Irgalmatlan nagy sebzés és rövid hatósugár. Fontos tudnunk, hogy töltés közben is tudunk vele lőni, persze csak annyit, amennyit már betöltöttünk. A gépágyú már egy nagyobb kaliberű cucc, amivel akár masszív tömegmészárlásokat is végre lehet hajtani, itt számítsunk arra a kis időkiesésre, ami a cső felpörgéséig eltelik. A távolsági fegyverek talán legjobbja a plazmafegyver, amivel viszonylag pontosan lőhetünk, egyetlen hátránya, hogy a kicsapódó plazmalövedékeket el lehet kerülni. A rakétavető már a durvább pusztítás eszköze, melyet nem jó ötlet közelre kipróbálni. Ebben is hasonlít a BFG-hez, ami olyan, mint az adu ász, általában mindent visz. Természetesen a láncfűrész nem hiányozhat a pakliból, már csak irtózatos ereje miatt sem, másrészt nem lenne Doom a Doom, ha nem lehetne vele őrültködni. Új darabja arzenálunknak a gránát, aminek időzítését a gomb lenyomásának idejével állíthatjuk be. Szerencsére akkor is azonnal robban, ha szörnyet ér. Ez persze közelre történő bevetésre nem igazán alkalmas, valamint az ellenfelek mozgását is érdemes bekalkulálnunk, hiszen nem éppen állva várják majd a szeretetcsomagunkat.

Ismét a végére maradt egy érdekes megjegyzés, ez pedig a fegyvereknél nem más, mint az, hogy egyáltalán nincs másodlagos funkciójuk. Az id vagy nem akart még ezzel is vesződni, vagy pedig csak az irányítást próbálta meg a legegyszerűbbre venni. Ez nekem személy szerint egyáltalán nem hiányzott, mindenesetre tisztában vagyok vele, hogy ez más számára külön elvárás is lehet egy játékkal kapcsolatban. Ők most hoppon maradtak.

Grafikai csúcs, jó hangminőség

Ha jól megnézzük az FPS játékokat, mint a számítógépes játékok grafikai megvalósításainak csúcsait, akkor



nem fogunk meglepődni azon, hogy az igazán nagy fejlődésekre éppen az id játékai voltak képesek az elmúlt években. Ezzel úgy-ahogy lé-

pést tartott az Unreal-motor és valahol a háttérben kullognak a többiek. Bár az idén a Crytek már elkápráztatott minket a Far Cry-jal, de mostantól azt hiszem, új királyt kell választanunk, mivel a Doom 3 grafikája egyedülálló. Ezt már sejtettük az eddig kiadott képekből is, de a végleges változatot kipróbálva az embernek egy pillanatra tényleg eláll a lélegzete a számítógépes grafika ilyen fokú megvalósítása láttán. A legmegdöbbentőbb természetesen a fény-árnyék hatás, mely együtt él a játékkal és annak szerves részévé válik. Ebbe a hihetetlenül realisztikus környezetbe tökéletesen illeszkednek be az ellenfeleink is. Felejtsük el azokat a játékokat, ahol a környezet és a modellek két külön világ- got al- kottak. Itt erről szó nincs. Mindenen, ami a szemünk előtt megjelenik, látható az összes fény, árnyék és füst hatása. Amikor pedig az impek elkezdik szórni a füstcsíkot maguk után húzó tűzlabdákat, vagy amikor beizzítjuk a kékszínű plazmalövedékeket eregető fegyverünket, akkor jobb, ha épen ülünk, mert különben bajok lesznek. De felhozhatnám példának a félig moskos, félig tiszta ablakok megvalósítását is, melyek szerényen csak tökéletesre sikerültek. Hasonló a helyzet a zseblámpával is, ennél reálisabbat még eddig nem készítettek, az biztos. Szinte látom magam előtt Carmack-

Ettől még Giger is beájulna...

ot, amint éppen ezt a részt programozza és közben magában kárörvendően arra gondol, hogy ettől a konkurencia ki fog feküdni, az biztos. :) Lehetne még fokozni a grafika

a játékot akár egyszerűen csak szemléló személyekre gyakorolt hatásának leírását, de úgy érzem felesleges, mivel ezt mindenkinek át kell élnie ahhoz, hogy megtudja, miről is van szó. Grafika tekintetében negatívumokról aligha beszélhetünk, egyedüli hátrányként talán a nagynak mondható gépigényt említhetjük meg, ha nagyobb felbontásban és részletesség mellett szeretnénk játszani a játékot. A végére pedig még az a gonosz kis kérdés is felvetődik bennem, hogy hogyan is teljesítene a játék nagyobb területek renderelése esetében, mivel mindig is ez különböztette meg az Unreal és Doom illetve Quake motorokat egymástól. Talán egy Doom 3 motoros játékkal kapcsolatban erre is választ kapunk.

Hangok tekintetében nagyon nem fogunk elájulni. Persze manapság leginkább ezzel a résszel van a legkevesebb baj, hiszen magas szintű hangzást jóval egyszerűbb előállítani, mint szuper grafikát. A Doom 3 esetében a hangokkal nincs semmi baj, minden a helyére került. A párbeszédek is jól kivitelezettek és nagyszerűen szinkronban vannak a modellek szájmozgásával. Ami furcsa lehet, hogy háttérzene csak a főmenüben szól, a játék közben pedig semmi. Ennek az az egy oka van, hogy semmivel sem akarták elvonni a figyelmet attól, hogy éppen rettegve kapcsoljuk fel a lámpát a töksötét szobában, vagy villámgyorsan pördüljünk meg a gya-

nús neszek hallatán (amikből jó pár foja a frászt hozni ránk). Azt hiszem, ez így teljesen rendjén is van, egy idő után a háttérzene úgyis unalmassá kezd válni és kikapcsolandó.

ULTRA GRAFIKA

Akinek esetleg annyira brutál gépe van, hogy már a Nemzetközi Atomerőművek Szövetségének engedélye is szükségeltetik az otthoni működtetéséhez, annak nyugodtan ajánlhatom azt a kis konfigurációs file-t, amit a DVD-n helyeztünk el és a /doom3/base könyvtárban kell elhelyezni. Ez nem fog mást csinálni, mint hogy bekapcsolja karakterünk árnyékának megjelenését a fegyverünkön, illetve ugyanezt a saját árnyék effektust engedélyezi az összes többi karakter és szörny esetében is. A mellékelt képen látszik, hogy még egy hajszálnyival realisztikusabbá válik az amúgy sem gyenge grafika. Persze szigorúan csak maximalistáknak! :)

Többjátékos mód

A Doom 3 nem titkoltan egyjátékos verziónak készült. Ez persze nem jelenti azt, hogy hiányoznának belőle a többjátékos módhoz szükséges részek. Sőt, a hagyományokat követve ismét csak teljes körű támogatást élvezhetnek, akik szervert szeretnének indítani a már meglévő módok valamelyikével. Ezek a DM, TDM, Last man standing és a Tournament. Ahogy elnézzük őket, rögtön konstatálhatjuk, hogy csak azért van ennyi, mivel egyszerűen nem akartak ezzel vesződni, egyikükhöz sem kell valamiféle nagy programozási teljesítményt összehozni. Nem szabad elkeseredni azonban, hiszen már most, pár nappal a játék megjelenése után is több egyedi módosítás létezik, s ezek száma a jövőben egyre csak nőni fog, ahogy az történt a Quake 3 esetében is. Az egyetlen szomorú dolog, hogy a játékban alapértelmezésként nincs benne a kooperációs játék lehetősége, ami az előző részekben nagyon bejött.

Végezetül

A bemutatás végeztével nagyon nincs is mit mondanom. A Doom 3 egy nagyon jól megalkotott, grafikailag remekműnek tekinthető játék, amivel mindenki szívesen játszik, már csak azért is, hogy megnézze, hol is tart a jelenkor technikai tudása. Linearitása és esetleges kisebb hibái ellenére az első tíz perc után látszik, hogy befejezetten került ki a programozók kezei közül és nem lesz szükség rögtön néhány patch-re alig megjelenése után. Már csak ezért is példaként állíthatnánk mindenki elé, aki valaha is FPS alkotására adja a fejét. Az id ezzel a grafikai motorral olyan magasra rakta a mércét, amit nem lesz egyszerű átugrani sem a Half-Life 2-nek, sem pedig a S.T.A.L.K.E.R.-nek. De ezen még ráérünk agyalni akkor is, amikor a fent nevezettek megjelennek. Addig is itt van nekünk a Doom 3, amit bátran ajánlok mindenkinek, aki akár csak egyszer is játszott a pasziánsznál komolyabb játékkal. GG, HF.

Ch00ler

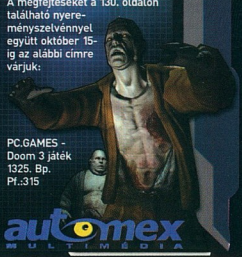
DOOM 3 NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab Doom 3 ajándékcsomagot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Melyik bolygón játszódik a játék története?
Mi a neve helyszínt adó kutatóállomásnak?
Alapból hány játékos küzdhet egymás mellett a multiplayer módokban?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Doom 3 játék
1325. Bp.
Pf.:315



automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: PIV 1,5 GHz - Athlon XP 1500+, 512MB Ram, DirectX 9 videó kártya, win2000/XP
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehetett egy kicsivel elágazóbb történetet kreálni?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | HALF-LIFE - **96%** | KREED - **60%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- + Csúcs grafika
- + Doom hangulat
- + Történet
- + Tökéletes FPS
- − Linearitás

95%

BEMUTATÓK

41 ARMIES OF EXIGO

Idén áprilisban egy szupertitkos sajtótájékoztatón vettünk részt, ahol végre megláthattuk, hogy is fog kinézni a hazai Black Hole Games fantasy stratégiája. Azt tudtuk, hogy a bevezető animáció rangos versenyeken szerzett díjakat, és a sajtótájékoztatón kiderült, hogy nem kisebb cég, mint az Electronic Arts karolta fel a játékot. Eddig is sejtettük, hogy nem mindennapi produktummal lesz dolgunk, de a látottaktól jó időre elállt a szavunk. Azóta remegő kézzel vártuk, hogy megkaparinthassuk.

44 WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

Nagy fába vágta fejszéjét a fejlesztő gárda, hiszen míg a Warhammer egy táblás RPG, addig ők egy valós-idejű stratégiai progit kívánnak megalkotni, igaz nem teljesen a megszokott formában. A Sci-fi beállítottságú világban négy játszható fajjal találkozhatunk, amelyek a következők: rgárdisták, Örkok, Eldarok, és Káosz-űrgárdisták. Természetesen mind a négy fajhoz különböző egységek, speckók, és épületek tartoznak, amelynek köszönhetően valószínűsíthető, hogy négy teljesen más életút végigjárására lesz módunk, hiszen galád módon mindenkit ki kell törülnünk a galaxisból, csak az okok különböznek.

46 NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

Az elmúlt hónapok során sorban meglátogattuk a hazai fejlesztő cégeket, hogy kipróbálhassuk készülő játékaikat. Most a Mithis Games került sorra, ahol párhuzamosan több fejlesztés is folyik jelenleg. Számunkra a legérdekesebbnek az enyhén szólva hányatott sorsú Nexus: The Jupiter Incident bizonyult, jó alaposan megnéztük, hogy mire is számíthatunk.

48 THE SIMS 2

A Sims című játékot szerintem senkinek sem kell bemutatni. Bár sokan tagadják, hogy kipróbálták valaha is, mégis szinte biztos, hogy minden háztartásban ott lapul legalább két példány, legalábbis ezt sejteti, hogy a megjelenése (2000!) óta folyamatosan az eladási listák első helyein tanyázik, egy-két kiegészítőjével együtt. Will Wright babaház programja tehát hatalmas siker, várható volt, hogy a kiegészítők tömkelege után előbb-utóbb elkészül egy grafikailag felturbózott új epizód is. A kérdés már csak az, mi egyebet tud nyújtani a ráncfelvarráson kívül?

50 KNIGHTS OF HONOR

A király súlyos döntés előtt állt, hiszen az ország, tekintve az Európában zajló eseményeket választ elé érkezett. Vajon melyik út az eredményesebb: a békés kereskedés, és az ország vagyonának ezen az úton történő gyarapítása, vagy lépjen szövetségre a környező birodalmak közül néhánnyal, és lépjen hadba az oldalukon? Bármelyik utat is választja, egyik sem lesz könnyű, hiszen egész Európa lángban áll, minden uralkodó magának akarja a legnagyobb területet, és gazdagságot...

LEÍRÁSOK

52 SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER - 88%

A sötétség hercege újabb tervet kovácsolt, hogy a gonosz isteneket a világára szabadíthassa. Mindenekelőtt felélesztette a hatalmas jégsárkányt, Arynt, majd elindította tomboló seregét, hogy leigázza a világot. A rúna harcosainak újra harcba kell indulniuk, hogy felvegyék a harcot a jég és a tűz seregeivel. Újra kezdődik hát a harc a jó és a gonosz háborúja mocsarakon, hegyeken, falvakon és városokon át.

STRATÉGIA KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Cossacks II: Napoleonic Wars — 2004/10 CDV
- Medival Lords — 2004/10 Digital Jesters
- Superpower 2 — 2004/11 Dreamcatcher
- Alexander the Great — 2004/11 Deep Silver
- Total Annihilation 2 — 2004/11 Atari
- Age of Empires III — 2004/11 Microsoft
- Immortal Cities: Children of the Nile — 2004/11 Sega Europe
- Creature Conflict: Clan Wars — 2005/02 Ceresp
- Earth 2160 — 2005/03 TBA
- Pacific Storm — 2005/04 GMX Media

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- The Sims 2 — 2004/09 Electronic Arts
- Evil Genius — 2004/09 Vivendi
- Knights of Honor — 2004/09 THQ
- Warhammer 40000: Dawn of War — 2004/09 Microsoft
- Zoo Tycoon 2 — 2004/09 Activision
- Codename Panzers Expansion — 2004/09 CDV
- Rome: Total War — 2004/09 HD Interactive
- Nexus: Jupiter Incident — 2004/09 Ascaron
- Port Royale 2 — 2004/09 Atari
- Chris Sawyer's Locomotion — 2004/09 D-Day

A MÚLT - TOPLISTA

1. Age of Mythology
2. C&C Generals
3. Sim City 4
4. Warcraft III
5. Warcraft III: Frozen Throne
6. Panzers
7. Soldiers: Heroes of WWII — Codemasters
8. Afrika Korps Vs. Desert Rats — Monte Cristo
9. D-Day — Digital Jesters
10. Spellforce: The Order of Dawn — JoWood

INFO BLACK HOLE GAMES | ELECTRONIC ARTS | WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/ARMIESOFEXIGO/ARMIESOFEXIGO/US/HOME.JSP | 2004. SZEPTEMBER

BETA TESZT

Nyársalásban is jók lennének a fiúk..

Kezdődik a társastánc oktatás...

ARMIES OF EXIGO

A fantasy RTS új seregei csatába indulnak

Miközben az EA Games teljes gőzzel nyomatja a jól bevált sorozatok újabb és újabb epizódjait, alkalmanként - igazán dicséretes módon - teret engednek az új csapatok számára is. Ezúttal hazánk fiai leltek menedéket a médiamogul szárnyai alatt, s ennek eredménye lett jelen cikk tárgya, az Armies of Exigo.

Kategóriáját tekintve tipikus fantasy RTS, amelyről meszsziről lerí, hogy a fiúk annak idején vajon mely játékokkal töltötték az időt. Nevezetesen; ide a rozsdás bökőt, hogy a srácok végigvitték egyszer-kétszer a Starcraftot, és biztos, hogy hosszú órákat töltöttek el a nagy testvér, azaz a Warcraft előtt ülve. Elképzelem, hogy „skacok, ilyet mi is tudunk csinálni" felkiáltással papírt s tollat ragadtak, és körvonalazták saját játékuk alapjait. Ha valaki esetleg arra gondolna, hogy ezen sorok mögött neheztelés bujkál, az nagyon téved: jó helyről „plagizálni" szerintem nem bűn, ha tisztességesen kivitelezik a programot és nem az „összecsapom aztán kiadom" a szlogen. Az Armies of Exigo kapcsán ez a vád nem érheti a fejlesztőket - igyekeztek egy jól játszható, élvezetes programot összeütni, amely kellemesen kezelhető, jó játékélményt ad, így az ember még azután is hajlandó leülni mellé, hogy végigjátszott már egy tucat RTS-t és megmentett legalább ugyanennyi képzeletbeli világot. De nézzünk egy kicsit bele, mivel találkozunk, ha úgy döntünk, hogy egye kutya, megint hősök szeretnénk lenni.

Azért erre a környékre sem húznám fel a házam...

Grafikailag az AoE (ami most nem keverendő össze az Age of Empiressel :)) a Starcraft által kitaposott ösvényeken halad, bár a kor szellemének megfelelően 3D-ben pompázik, legalábbis abban az értelemben, hogy jól el lehet ütni az operatőröknek való „hogyan állítsam be azt az átkozott kamerát" minijátékkal az időt. Szerencsére a játék e nélkül is jól kezelhető, a harc hevében pedig többnyire úgy sincs idő a nézettel pepecselni. Az akció ugyanis elég pörgős: a seregek nagysága csapatonként akár 200 egységre is rúghat, ami egész korrekt létszám és jó kis hentelést lehet rendezni ilyen mennyiségű lényt irányítva. Szerencsére a szokásos csapatkijelölési módszerek (csapatképzés Ctrl billentyűvel, azonos egységek

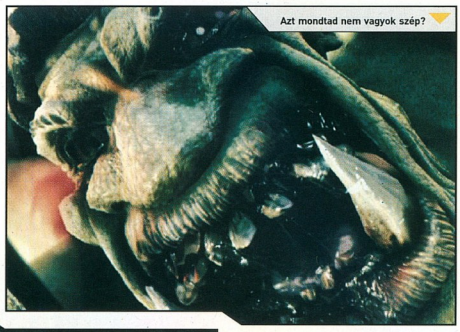
kiválasztása dupla kattintással stb.) mind benne vannak a játékban, sőt, a fiúk egy kicsit újítottak is. A játékban ugyanis lehetőség van supergroup-ok létrehozására. A felhasználói felület korlátai miatt ugyanis egy csapatban maximum 15 egységünk lehet (ennyi fér el úgy, hogy mindegyik jól látszódjon alul a kezelőpanelen), ám ezeket egymáshoz rendelhetjük, így még nagyobb csapatokat is kezelhetünk egyetlen billentyű lenyomásával. Az ötlet szerintem remek, játék közben nagyon hasznos és hamar megszokható. Az egységek irányítására szolgáló parancsok (mozgás, támadás, járőrözés) mellett természetesen a viselkedésüket is beállíthatjuk. Itt azért egy kicsi bakival találkoztam, ami - érdekes módon - más programokban (például a Lords of Everquest esetén) is előfordult már: nevezetesen a stand ground parancs csak addig érvényes, amíg el nem mozdítjuk az adott egységet. Bár a dolog akár logikusnak is nevezhető, roppant kellemetlen, amikor az ember a védekező seregét rendezgeti: ha ilyenkor elfelejtjük a szépen elrendezett egységeknek újból kiadni a parancsot, akkor az első jöttment ellenfél felborítja gondosan kialakított formációnkat. Apropó, formációk: a gép - ha kívánjuk - automatikusan elrendezi az egy csoportba tartozó egységeket (az „előre a harcosok, utánuk a tüzérség, majd végül a varázslók" elvet követve) bár ez nem mindig célravezető, mivel a formáció térköze elég nagy, így a csatákban a hátul állók elég későn szállnak be a bunyóba. Persze lehet, hogy ennek is van valami ellenszere - például állítható térköz - mindenestre nekem nem sikerült megtalálnom, pedig nagyon kerestem.

A varázslók és az egységek speciális képességeinek (mert bizony majdnem mindenkinek vannak speckó dolgai) használhatóságát nagyban megnöveli, hogy ezeket akár automatikusra is beállíthatjuk: így a harc hevében nem kell mondjuk a papokkal foglalkoznunk, mivel azok automatikusan gyógyítanak, vagy a sámánok folyamatosan idézik meg a csontvázharcosokat. Üröm az örömben, hogy egyes varázslatokat/képességeket valamilyen furcsa okná fogva nem tudunk automatikusra beállítani. Kár.... Mindenestre mindezen hiányosságok ténylegesen csak apróságok, amelyek nem rontják az összhatást. Mondjuk úgy: a kezelhetőség kiváló, de nem tökéletes. Mint ahogy más játékok esetében sem az :).

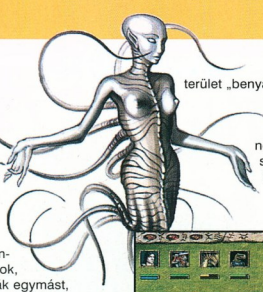
EGY KIS SPANYOLVIASZ

Egy kis „gonosz" megjegyzést hadd tegyek a játékkal kapcsolatban: marketingék bizony forradalminak hirdetik ezt a kétszintű háborút, ám az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Take 2 gondozásában immáron 4 éve megjelent Metal Fatigue lényegében már tudta ezt, sőt, ott mindjárt 3 szinten (földön, föld alatt és fenn az égben) zajlott a móka. Igaz, a játék nem aratott túl nagy sikert - pedig szerintem többet érdemelt -, ezért könnyen lehet, hogy sokak számára ténylegesen most jelenik meg először ez a játékmód.

A kezelés után nézzük a grafikát és a hangokat. Az utóbbit könnyebb értékelni, mivel a nálam járt béta verzióban a zörejek nagy része még nem volt benne. Ami viszont már bekerült, az a stílushoz illő (kardcsattogás, halálhörgések, a szörnyek zajongása és így tovább). Az aláfestő zenére sem lehet panasz, kellemesen szól, és illik a játék hangulatához. Külön kiemelném az intro hangszerelését és effektjeit, melyek - kis túlzással - akár egy komolyabb hollywoodi filmben is elmennének. De ha már intro, akkor a grafikus kollégákat is veregessük hátba, ugyanis az ő munkájuk is professzionális, nagyon jó hangulatot ad a játékhoz. Ha jól láttam, lesznek a játékban további filmek is, amiért dicséret jár a csapatnak; manapság ez már elég ritka, hiszen a készítők inkább szeretik a játék motorját használó átvezető filmekkel helyettesíteni a jó öreg előre renderelt mozikat.



Ami igaz az introra, az ugyanúgy él a tényleges játékra is: az egyes egységek kinézete és animációja korrekt és stílusos. Például a nagydarab ogrék vagy trollok ténylegesen kimagasodnak a rájuk rontó közkatonák gyűrűjéből, és lomhaságukat - szó szerint - földet rengető csapásaikkal ellensúlyozzák. Egy-egy ütés eredményeképpen pedig majdhogynem föld - vagy inkább Exigó - körüli pályára áll az eltalált delikvens, ami egyfajta fizikai motort is sejtet a háttérben. Ez utóbbit egyébként a köveket hajigáló trollok - vagy inkább azok áldozatai - is megerősítik. De ha már trollokról esett szó, akkor egy jól irányzott írói fordulattal térjünk is át a játék bensőségeinek a vizsgálatára.



A játék kerettörténetét nem magasztalhatom az égig, tekintetbe véve, hogy az a már-már unalomig megismert „van egy világ, ahol vannak különböző fajok, akik nagyon utálják egymást, ezért háborúznak, ám valahonnan jön egy x-edik faj, ami végső fenyegetést jelent mindenkire". Vagy valami ilyesmi. (Látatlanban is bocsánatot kérek az írótól, kutya egy élet lehet az övé. Mellesleg én sem tudnék jobb történetet kitalálni.) Jelen esetben a játékban 3 csoport szerepel: ebből kettőt bizonyosan mindenki azonnal kitalál - mert hát ugye ez egy fantasy RTS. Szóval vannak a jók, azaz az emberek, elfek, gnómok és törpék gyülekezete. Seregeik a szokásos kardos/íjász/lovag/pap/varázsló/„gnóm kütyü" egységekből állnak, és céljuk természetesen a világbéke helyreállítása. Velük szállnak szembe a bestiák (nem, nem azok a dögös énekescsajok) - orkok, trollok, ogrék, goblinok és sámánok gyülevész tömege, akik inkább az erő alapon működő, kissé kaotikus rendszert szeretnék elterjeszteni az egész világon. A harmadik csoport viszont egy érdekes „torzszülött": némi játék után ugyanis egyre erősebben éreztem azt, hogy a kitaszítottak (fallen) nevet viselő faj a Stracraft zergjeinek és protossainak furcsa egyvelege. Meglepő, de a srácoknak tényleg sikerült ezt a két homlokegyenest különböző fajt összemixelni. Az építkezés módja (megidézik az épületeket), valamint a dimenziótechnológiák használata egyértelműen a protossokra utal, míg az egységek többsége, valamint az építkezéshez szükséges terület „benyálkásítása" (szépen, magyarul) és nem utolsósorban a hordaszerű harcmodor minden képpen a zergek öröksége. Mindenesetre ez a faj a leggonoszabb, ami természetesen azt is jelenti, hogy ezzel a legérdekesebb játszani - legalábbis szerintem az RTS-ek jellemző tendenciája az, hogy a rosszaknak van legtöbb extrája.

2 mutymuty támad 3 nyamnyam-ot...

Bár a fajok egységei nagyjából kiegyensúlyozottak, mindegyik más játékstílust igényel, már csak azért is, mert az egységek fejlődési módjai eléggé eltérnek. Az embereknél az óvatosság a jellemző, azaz érdemes vigyázni az egyes katonákra, hiszen minél több csatát él túl valaki, annál több XP-je és ezzel együtt annál magasabb szintje lesz. Természetesen az emberek papjai képzett gyógyítók, akik sokat segítenek a túlélésben. Vadállatoknál a fejlődés szintén egyénekhez kötött, ám némi feketemágia segítségével bármely elesett lény visszahozható az életbe (ugyanannyiba kerül, mintha frissen kiképeznénk egy azonos, ám zöldfülű mocit), ezért itt korántsem az óvatosság a domináns - hadd menjen csak be a szörnyike a levesbe, ha legyakják, hamarosan erősebben tér vissza. A bukottaknál kaptárszellem van, azaz minden lény egy közös tudat része. Technikailag ez annyit jelent, hogy az XP közös, és amint elér egy megadott értéket, mindenki szintet lép.

Meg kell említeni még a játék egyik különlegességét, nevezetesen a kétfrontos háború lehetőségét. Lényegében arról van szó, hogy a cselekmények két szinten, a felszínen és a föld alatt zajlanak. A két szint között vannak természetesen átjárók, ám a dolgot bonyolítja, hogy minden fajnak saját módszerei vannak a szintek közötti mászkálásra. Sőt, vannak olyan varázslatok is, amelyekkel mondjuk a föld alól is fel lehet lőni a felszínre anélkül, hogy a varázslónak fel kéne jönnie (és természetesen ugyanez megy visszafelé is). Ezzel az újítással azt érték el a fiúk, hogy sokkal több odafigyelésre van szükség a játék során, hiszen egy időben kétszer annyi területre kell figyelnünk, mint egy átlag RTS-ben. Ebben a játékban bizony senki nem érezheti biztonságban magát egy sor örtorony, vagy egy nagy hadsereg háta mögött, hisz az ellenfél akár meg is kerülheti a bombabiztosnak vélt védelmet.

Egyjátékos módban 36 küldetés várja a bátor kalandozókat, de természetesen a hálózati játékmód is támogatva van. Akinek pedig ez is kevés lenne, az kiélheti magát a pályaszerkesztővel, amelyet alapból mellékelnek a játékhoz, megnövelve annak élettartamát. Összefoglalva végül is azt mondanám, hogy az AoE egy kellemesen tálalt, ám nem túlságosan különleges stratégiai program. Veteránok számára szerintem nem tartalmaz túl sok újdonságot, azoknak viszont pont ideális, akik mostanában ismerkednek ezzel a játékstílussal.

SzabFer

AZ ELŐDÖKRŐL

Szinte már őskövületnek számít a Warcraft, hiszen a fantasy RTS-ek atyja 1994-ben, azaz pontosan 10 évvel ezelőtt jelent meg, és vidáman futott egy 60-80 MHz-es PC-n. A fejlesztő Blizzard ezzel egyből a nagyágyúk közé emelkedett, és a játék sikerét kiaknázandó, a folytatás kicsit több mint 1 évre rá meg is jelent. Ez utóbbihoz 1996-ban egy kiegészítő (Tides of Darkness) is napvilágot látott. Ezután hosszas csend következett. Miközben mindenki az orkok és emberek háborújának újabb fejezetét várta, a fejlesztők tettek egy kis kitérőt, és a fantasy környezet helyett egy sci-fibe ágyazott játékot hoztak ki - ez volt a Starcraft 1999-ben. Ebben a játékban már nem 2 hanem 3 faj szerepelt, ráadásul mindhárom oldal teljesen más játékstílust képviselt, amely mindenképpen komoly újítás volt. A játék olyannyira ütősre sikeredett, hogy mind a mai napig nagy a rajongótábora. Két évvel ezelőtt aztán kijött a Warcraft 3, természetesen ekkor már full 3D-ben, tavaly pedig egy kellemes kiegészítő is megjelent hozzá. Napjainkban a Warcraft MMORPG-vé, a Starcraft akciójátékká alakul, de azért remélem a Blizzard nem hagyja el a stratégiák rajongóit.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: A két szinten zajló háború mellett egy másodpercre sem lankadhat a figyelem.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Jó kezelhetőség
- Igazi iparos munka
- Kevés újdonság

INFO RELIC ENTERTAINMENT | THQ | WWW.DAWNOFWARGAME.COM | 2004. SZEPTEMBER

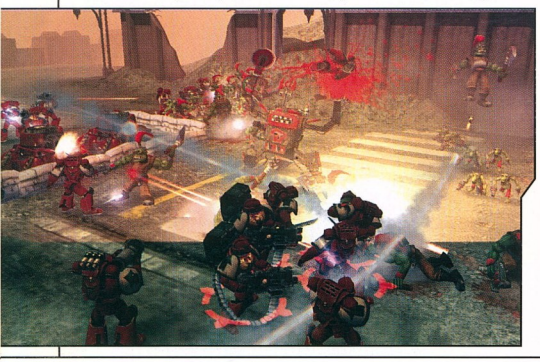
Kicsit kaotikus a csatatér, láthatóan a statisztáknak is nagyon elegük van már a melóból, inkább hazamennének...

Az a lényeg, hogy legéppuskázzak valakit, még ha az közülünk való is...

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

A nap, amikor az Orkok megorroltak

Manapság a játékfejlesztők szíves-örömest nyúlnak vissza olyan hagyományos szerepjátékokhoz, amelyeknek világa kellően nagy - akárcsak népszerűségük -, ezzel biztosítva azt, hogy már a név miatt is megfelelően kiterjedt érdeklődés övezze alanyukat. Persze egy ilyen projekt nem csak előnyökkel jár, hiszen egy-egy nívósabb név átirata igazán nagyot tud bukni nem megfelelő kezekbe kerülvén. Nos, nem hiszem, hogy a Warhammer elnevezés ismeretlenül csengene az RPG rajongók előtt, de a fejlesztőcég sem kezdő a szakmában, hiszen az a Relic Entertainment dolgozik a játékon, amelynek többek között a Homeworldot is köszönhetjük. No és leledzik az egészben egy kis csavar is: nem szerepjátékról, hanem stratégiáról van szó.



Alapok

Nagy fába vágta tehát fejszéjét a csapat, hiszen míg a Warhammer táblás RPG, addig ők egy valós-idejű stratégiai progit kívánnak megalkotni, igaz nem teljesen a megszokott formában. A sci-fi beállítottságú világban négy játszható fajjal találkozhatunk, amelyek a következők: Űrgárdisták, Orkok, Eldarok, és Káosz-űrgárdisták. Természetesen mind a négy fajhoz különböző egységek, speckók, és épületek tartoznak, amelynek köszönhetően valószínűsíthető, hogy négy teljesen más életút végigjárására lesz módunk, hiszen galád módon mindenkit ki kell törülnünk a galaxisból, csak az okok különböznek. Nézzük egy kicsit bővebben alanyainkat:

Orkok

Ez az a faj, amelyet azt hiszem, nem kell különösebben bemutatnom. Ők a játék legerősebb, és legagresszívabb faja, brutális izomerővel rendelkeznek, kitartóak, és remek harcosok, bár technológiájuk nem a legfejlettebb, ám fanatikusként vetik rá magukat az ellenre. Fejlesztett egyedeik pedig kiváló lövészek, és gyilkosok. Legerősebb egységük az úgynevezett Warboss, aki egymaga egész csapatokat képes lemészárolni. Céljuk természetesen nem más, mint megsemmisíteni magukon kívül minden élőt és élettelent, és sötétséget hozni az egész Galaxisra.

Űrgárdisták

A „jók", akik nemes eszmékért küzdenek, ám céljuk nekik sem más, mint az Orkoknak: saját magukat megtenni a világ urának. Az egyik legjobban használható faj, mert bár nincsenek sokan, ám rengeteg speciális egységgel rendelkeznek, amelyek az egy-

szerű kardosoktól a pszi támadásokat is kivédő gyógyító/épületjavító/mesterlövészekig terjednek. Vezetőjük a Force Commander, aki egyéb bónuszokkal is segíti közkatonáit, no és persze az sem mellékes, hogy az ő egységei a legjobb lövészek.

Eldarok

Az Eldarok népe egy fantasy világban valószínűleg az Elfek megszólításra hallgatna. Az ő technikai szintjük a legmagasabb, ők rendelkeznek a leggyorsabb egységekkel, de az sem elhanyagolható momentum, hogy birtokában vannak az úgynevezett pszi erőknek is, amelyeket természetesen a harcokban is remekül ki tudnak használni. Egyes egységeik képesek a teleportálásra, de igen jó lövészek is, főként, ha velük tart vezetőjük is, a Warlocks, aki egyben a legtöbb, és legdurvább pszichés képességgel rendelkezik. Használatuk azonban valószínűleg a legbonyolultabb lesz, de sebaj, a feladat igen érdekes, és összetett katonai csapataikkal, ha megtanuljuk vezetni, bárki ellen felvehetjük a versenyt.

Káosz-űrgárdisták:

Ahogy nevük is mutatja, valaha még a második faj kötelékeibe tartoztak, mindaddig, míg a káosz istene ki nem vetette rájuk a hálóját, démoni erővel felruházva őket, no és rengeteg speciális tulajdonsággal. Mutációjuknak köszönhetően elképesztően strapabíróak, démonokat hívhatnak segítségül, fegyverzetük is elsőrangú, és igazi fanatikusként vetik be magukat a csata közepébe. Legerősebb egységük a Bloodthirster, amely egy igazi démon; ha vele indulnak ütközetbe, akkor már a puszta látványától is megremeg az ellen.

Pozitívumok

A Warhammer egyik legnagyobb erőssége a grafika, amely az Impossible Creatures grafikai motorját használja, az egekig turbózva, ennek köszönhetően - az előzetes képek és videók alapján - az eddig létező egyik legszebb, és legélethűbb vizuális megjelenítéssel megáldott programra várakozunk, amely a tervek szerint lehetővé teszi, hogy akár több száz egység harcában gyönyörködhessünk monitorunkon. Már a játék nézete sem hagyományos, hiszen nem teljesen felülről, hanem igen közelről szemlélhetjük a történéseket, amelynek folyamán bizony olyan érzésünk is támadhat, hogy egy kiválóan megrendezett, és speciális effektekkel teletűzdelt sci-fi mozit bámulunk. Relicék emellett arra is odafigyeltek, hogy minden interakatív legyen a pályán. Egységeink ténylegesen élnek, alapállapotban is mozgolódnak, s készülnek a harcokra. A pályák is elsőrendűen vannak kidolgozva, a videók alapján is feltűnik, hogy elképesztően hangulatosak, és „darkos filingűek", no és persze változatosak.

Ömlik a vér

Van egy olyan érzésem, hogy a Warhammer világát uraló fajok nem Halász Judit számain nőttek fel, bár ezen megállapítás a fejlesztőkre is igaz, hiszen a progira remekül és totális mértékben ráillik a BRUTÁLIS szó. Az összecsapások folyamán ugyanis egységeink nem csak egyszerűen ki akarják iktatni az ellent, hanem ki is végzik őket. Szó szerint fröcsög a vér, a végűket járó katonákat elképesztő agresszióval küldik át a másvilágra, a speckós egységek pedig brutális pusztítást visznek véghez a közbakák között. Nem kell jövőbelátó képességeimet előhívnom ahhoz, hogy megjósoljam: a megjelenés után a Dawn of War bizony erőteljesen korhatáros lesz, ám nem tagadhatjuk, éppen ettől lesz ez a játék igen-igen figyelemreméltó alkotás.

A Dawn of War specialitását az adja, hogy kimondottan a többjátékos módra van kihegyezve, azaz akár LAN-on, akár Interneten nyomulhatunk velük a zárt bétateszt, amely a netes hentelés hibáit hivatott kiszűrni, ez is mutatja, hogy mind a kiadó, mind a fejlesztőcég igencsak szíven viseli a minél bugmentesebb, és kiforrottabb játékmenetet.

Úgy látom itt az ideje, hogy némi hadizsákmányt megtartsunk magunknak...

A csata előtt szögezzük le, hogy senki nem haragszik senkire...

Végszó

Ennyi lenne röviden; azt hiszem, hogy egy igen-igen finom darab készül a Relic boszorkánykonyhájában, amely jó eséllyel pályázik az év legnagyobb durranása címre, köszönhetően gyönyörű grafikájának, összetett, és egyéni ötletekkel megszórt játékmenetének, a többjátékos mód támogatottságának, a brutális harcoknak, és persze a Warhammer világ vonzerejének. Reménykedjünk benne, hogy a megjelenés nem csúszik, és hogy a képekből, illetve videókból leszűrhető tanulságok mellé nem párosulnak eleddig észre nem vett hibák, amelyek nagyban rontanák az összképet. Mert ha nem, akkor hamarosan összefuthatunk egy újabb örülettel, amelyet Dawn of Warnak hívnak, s egy kiváló RTS-el bővülhet a polcunk

Retee

NEM LESZ W.H. ONLINE

Míg a Dawn of War-ról csupa jó hírrel szolgálhatunk, addig sajnos egy másik Warhammer játékról immár lemondhatunk, mégpedig az Online szerepjátéknak készülő Warhammer Online-ról. Pedig itt is hangzatos ígéretekkel tömték a fejünket, sőt a munkálatok sem haladtak rosszul, ám a kiadó nemrégiben felülvizsgálta pénzügyi helyzetét, illetve a projekt addig elkészült részét, és úgy döntött, hogy leállítja a fejlesztést. Az indoklás szerint nem megfelelő irányba haladt a játék készítése, illetve a jelenlegi, egyre inkább tömött MMORPG piacon legújabb alkotásuk nem állta volna meg a helyét. Kár érte.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Minden eddiginél részletesebb grafika

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Játékélmény
- Grafika
- Elüt a sablon RTS-ektől

INFO MITHIS ENTERTAINMENT | HD INTERACTIVE | WWW.NEXUSTHEGAME.COM | 2004. OKTÓBER

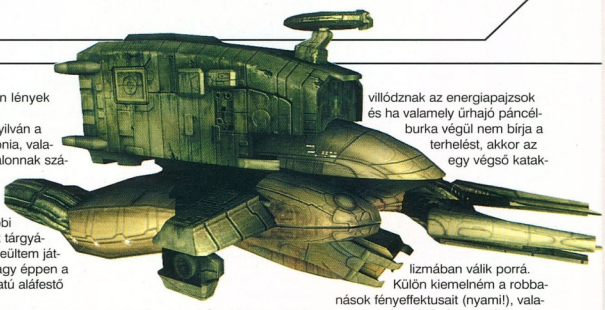
BETA TESZT

Hé Tom! Ugorjunk be egy pofa szeszre a helyi kocsmába!

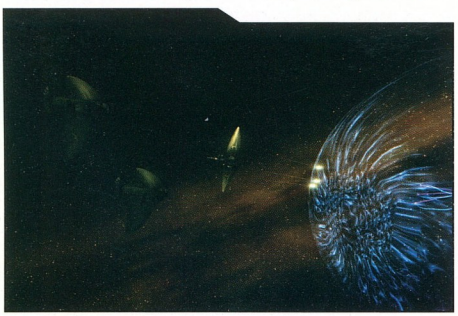
NEXUS - THE JUPITER INCIDENT

Az űrstratégia következő lépcsőfokán

Úgy látszik, idehaza a játékfejlesztők elsősorban a sci-fiben és a második világháborúban vannak otthon, hiszen - némi kivételtől eltekintve - többnyire ilyen jellegű programokkal örvendeztetik meg a játékos társadalmat. A Mithis gárdája nem lóg ki a sorból - a Nexus ugyanis egy kellemes űrstratégia, amelyben belevethetjük magunkat a szétzilált Föld feletti uralomért küzdő multinacionális cégek, majd később az idegen lények közti konfliktusokba. Ha űrstratégia, akkor nyilván a szintén hazai Haegemonia, valamint - az egyébként etalonnak számító - Homeworld sorozat juthat minden rajongó eszébe. Nos, stílusát tekintve ez utóbbi van közelebb jelen cikk tárgyához. Legalábbis amint leültem játszani, a kezelőfelület vagy éppen a kissé deprimált hangulatú aláfestő zene nekem egyből a Homeworld-öt juttatta eszembe. Persze a későbbiek során azért kiderült, hogy sok különbség leledzik a két játék között, de úgy gondolom, hogy a célközönség gyakorlatilag azonos, azaz ha valaki kedvelte az előbbit, akkor a Nexus az szintén tuti befutó, azonban ha az első néhány perc űrhajózás után sikítva menekült a gép elől, akkor a Nexussal sem érdemes próbálkoznia. De nézzük a játékot kicsit részletesebben!



villódznak az energiapajzsok és ha valamely űrhajó páncélburka végül nem bírja a terhelést, akkor az egy végső katalizmában válik porrá. Külön kiemelném a robbanások fényeffektusait (nyami!), valamint a szétrepülő részecskék valósághű megjelenítését: szinte tényleg azt lehet mondani, hogy nagyon megközelíti a nívósabb TV sorozatok vagy éppen mozifilmek technikáját. Egy fontos különbséggel: itt úgy mozgatjuk a kamerát, ahogy nekünk tetszik. Hasonlóan magas színvonalú a zene és a hangeffektusok megvalósítása. Röviden összefoglalva tehát a kivitelezésről csak szuperlatívuszokban nyilatkozhatok, ráadásul mindez meglepően alacsony gépigénnyel párosul, így egy mai átlagos gépen remekül fut.



Kezdjük mindjárt a kinézettel, ami - ha lehet még fokozni - megint rátett egy lapáttal az eddigi játékokra. Az űrcsaták hihetetlenül hangulatosak - mindenfelé lézerek cikáznak,

A játék kerettörténete sem rossz, bár irodalmi Nobel-díj bizonyosan nem jár érte: az egyjátékos kampányban

a földet uraló cégek közti háborúban megsérült majd „helyrepofozott" katona szerepében tevékenykedünk, akinek az apja híres személyiség volt, ám egy kísérleti hiperűr ugrás során életét vesztette. Függetlenül ettől, a történet változatos, jó pár fordulatot tartalmaz, így mindig megvan a „na még egy pályát" hangulat.

A küldetések (melyekből több mint 25 van mintegy 30-35 órányi játékidőt biztosítva ezzel) nagyon történet centrikusak. Az eligazításokon a feladatok ismertetése mellett sokféle háttérinfót kapunk (a fajok közti események mellett akár a főhős naplójába is belekukkanthatunk) de még az akció közben is folyamatosan dumálnak a fő és mellékszereplők, a főparancsnokoktól kezdve egészen a legutolsó vadászpilótáig bezárólag. Meg kell hagyni, rengeteg párbeszéd van a játékban, véleményem szerint talán egy picit sok is: egyes küldetésekben kis híján több idő telik el a dumák olvasgatásával, mint magával a tényleges akcióval. Ha már a küldetéseknél vagyunk: sok esetben nekem kissé vontatottnak tűntek a pályák, lassan indul be az akció, majd nagyon hamar véget ér valamilyen feltétel teljesedésekor, nem hagyva időt az esetleges nézelődésre vagy éppen az utolsó ellenséges hajó likvidálására és ezzel a másodlagos feladatok teljesítésére. Ez utóbbi különösen akkor irritáló, amikor az ember szeretne extra technológiákhoz és információkhoz jutni: lehetőségünk van ugyanis az ellenséges hajók „leszkennelésére" ami fontos tudás birtokába juttat, ám ez csata közben - amikor 4-5 hajó folyamatos zárótüze zúdul ránk - gyakorlatilag öngyilkos vállalkozás (sokáig tart és az energiapajzsainkat is le kell kapcsolni). Így az emberfia nyilván arra gondol, hogy „oké, ledarálom az ellent, és amikor már csak egy van, akkor kutakodok". Na ez az, ami úgy tűnt, hogy nem lehetséges, mert addigra valószínűleg teljesítjük a fő feladatot, és a küldetés be is fejeződik. De nézzük magát a játékot, mire nyílik lehetőségünk benne!

Minden küldetés elején megkapjuk a feladat leírását (ami egyébként igen változatos) majd a kezünk alá rendelt űrhajók felszerelését konfigurálhatjuk. Elég sok cucc van a repertoárban: pajzsok, könnyű és nehézlézerek, rakéták, torpedók, részecskegyorsítók alkotják az arzenált, melyek rövid ismertetése mellett számszerűsítve is megkapjuk a főbb paramétereiket, így könnyű eldönteni, melyiket érdemes felrakni. Ugyanitt vásárolhatunk be a kisméretű vadászgépekből is. Kicserélhetjük jobbra - ha rendelkezésre áll - az űrhajók hajtóművét vagy éppen az energiaszolgáltató generátorokat is. Sajnos - és ez az én szememben kissé korlátozás volt - sem a játék közben (nincs építkezés, mint a HW esetében) sem a küldetés elején nincs lehetőségünk flottánkat gyarapítani, azaz nem juthatunk több vagy más típusú hajókhoz azokon kívül, amit a küldetések elején kapunk. Egyes űrhajókat ugyan átvihetünk a pályák között (és legénységük is fejlődik eközben) ám ez sem tűnik igaznak minden esetben. Sokszor megtörténik, hogy a harcban parancsnokságunk alá rendelt hajók a következő pályán már sehol sincsenek. Így nincs saját flottánk, amit az egész játék során menedzselhetnénk és nincs meg a folytonosság érzése. Végeredményben nekem úgy tűnt, hogy a kampány többnyire független küldetések sora, amelyeket nagyrészt csak a történet kapcsol össze, mint a régebbi RTS-ek esetében. Persze ennek is megvan az előnye, hiszen nem kell hosszú távú döntéseket hoznunk, és nem történhet meg az sem, hogy egy pályát nem tudunk megoldani amiatt, mert seregünket nem jó irányba kezdtük fejleszteni.

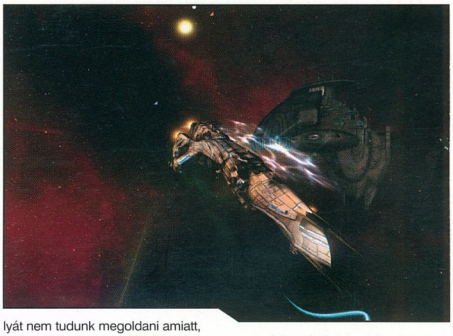
Ezen funkciók hiányát ellensúlyozza, hogy a hajó-hajó közti taktikai harc rendkívül gondosan és részletesen lett kidolgozva. Minden egyes űrhajónál lehetőségünk van a fegyverrendszerek, hajtóművek, pajzsok és kisegítő berendezések energiaellátásának szabályozására és az adott szituációban a lehető legoptimálisabb elosztás megkeresésére. Szükség esetén kikapcsolhatunk egyes rendszereket, hogy aztán több energia jusson mondjuk a pajzsoknak vagy a hajtóműnek. Beállíthatjuk minden egyes fegyver célpontját, sőt egyes kategóriáknál nemcsak a teljes ellenséges járművet, hanem annak részegységeit is megcélozhatjuk.

A harc főként a nagyobb hajókra összpontosít (ettől függetlenül a vadászgépek komoly károkat okozhatnak egy nagyhajó berendezéseiben, a bombázók pedig a hajótestben. Ha jól használod őket, komoly taktikai jelentőségük van), ahol - azok lomhasága miatt - nagy szerepe van a manőverezésnek is. Az űrben való mozgást és tájékozódást is igyekeztek a fejlesztők megkönnyíteni: gyakorlatilag minden objektumot (hajót, aszteroidát, űrállomást) használhatunk tájékozódási pontként, közeledésre vagy éppen - egy bőhöm nagy ellenséges csatahajó esetén - távolodásra is adhatunk utasítást. Természetesen - ha úri kedvünk úgy tartja - mindezt akár a gépi intelligenciára is bízatjuk, ám ez nyilván nem annyira hatékony, mint a manuális irányítás, ráadásul a legjobb részét hagyjuk ki a játéknak.

Mindezekkel együtt én sokszor éreztem elveszettnek magam a játékban, mivel nincs egy áttekintő térkép (vagy legalábbis nem találtam meg) ami legalább nagyjából mutatná, mi hol van. Itt gyakorlatilag kinn vagyunk a nyílt, teljesen 3 dimenziós űrben egy szál kamerával, és sokszor nincs más dolgunk, mint nyílegyenesen megközelíteni, majd megtámadni az összes utunkba kerülő ellenséget illetve, manőverezni a navigációs pontok között. Persze nyilván ez a reális, de hamar el lehet veszteni benne a fonalat.

Végeredményben - a játékkal történt első pár órám után - azt mondanám, hogy a Nexus egy nagyon látványos taktikai játék, mely főként azok számára jelenthet kellemes időtöltést, akik szeretnek a részletekkel foglalkozni.

SzabFer



VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Cel. 1 Ghz, 128 MB RAM, 3D grafikus vezérlő, DirectX 8.1, 500 MB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Még szebb grafika, még több lehetőség.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Tálalás
- Részletes taktikai harc
- Lineáris küldetések

INFO MAXIS | ELECTRONIC ARTS | WWW.THESIMS2.COM | 2004. SZEPTEMBER 17.

BETA TESZT

De Doug! Azt mondtad, ma én leszek soron! Ez így nem igazságos!

Azt hiszem sok nő örülne neki, ha így nézne ki nagymamaként...

THE SIMS 2

A király új ruhája - s régi, rossz gatyája

Kurta-furcsa bevezető következik: a krónikus helyhiány miatt tételezzük fel, hogy a Kedves Olvasó mindent tud a Sims-ről, így ezen két oldal szenteltessék az újdonságoknak.

A Sims2 négy éves fejlesztés eredménye. A hegesztés két csapás mentén haladt: egyrészt a teljes 3D-be forgatás, másrészt a minél tökéletesebb, életszerűbb szimuláció megteremtése. Kezdjük ez utóbbival. Induláskor mindjárt

EGY NAGY ÖTLET

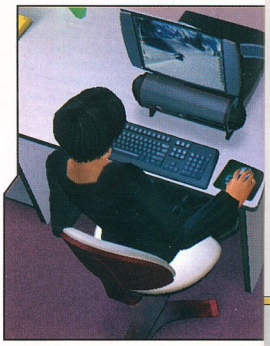
DVD-n érkezett a Sims2, és amíg a közel 3 giga (!) felkúszott a merevlemezre, a játék memóriajátékkal és teszttel szórakoztatott, utóbbiban olyan kérdésekkel, mint: ki volt az egyik főtervező kedvenc karaktere, vagy milyen középső nevet szántak Will Wright szülei fiacskájuknak. Rendkívül üdvözlendő dolog ez, és remélem mások is eltanulják, hogy az egyre durvább adatmennyiséggel jelentkező játékok unalmas, hosszú percekig tartó telepítését valahogy fogyaszthatóbbá és elviselhetőbbé tegyék.

három város közül választhatunk, ezek nemcsak másfajta környezetet jelentenek, hanem egyben affélé scenariok is, azaz mindegyikhez tartozik egy kerettörténet, így nem is kell saját embert gyártani, rögtön nekiállhatunk bármelyik meglévő figura bőrébe bújva végigélni a csavaros sztorit. Emellett van egy oktatópálya is, mely két részre osztott: újoncoknak az alapokat mutatja meg, rutinosoknak a növumokat - picit kapkodósan, de azért a lényeg benne van.

Természetesen a nagy móka saját családot alapítani. Embereinket az új, tényleg döbbenetes eszköz segítségével formálhatjuk a magunk képére, és ezt tessék szó szerint érteni! A lehető legaprólékosabban építhetjük fel a karakter arcát, haját, arcszőrzetét, sminkjét, és komplett ruhatárát. Egy teljes családot létrehozhatunk, a kapcsolatok kialakításával együtt, és már itt meghatározhatjuk embereink sorsvonalát - erről mindjárt, részletesebben.

A következő lépés a szokásos: egy kész házba költöztetjük figuránkat, vagy építünk neki egy tetszetős hajlékot, megfelelően berendezve. Aztán jöhet a móka - és jönnek az újdonságok csöstül. A szükségletek nem változtak, ám a karrierek és a mindennapi életet segítő jártasságok eggyel bővültek. Ez pedig a „Takarítás", mellyel embered gyorsabban tudja körbenyalni a házat, és egyes karrierekhez is szükséges ennek fejlesztése. Ha már itt tartunk, az első csodálkozás a munkával kapcsolatban ért - tudniillik ugyanazon életpályák várnak ránk, mint az első részben (üzletember, atléta, tudós, stb.). Nekem először itt villant ki az új köntös alól a foltos alsó, de ezzel ráérünk még, most örüljünk tovább!

Ami teljesen új, az „Aspiráció". Amint létrehozod embered, meg kell határoznod, milyen irányba akarod terelni életét. A tudásvágytól hajtott karakternek jártasságait kell fejleszteni és tudományos pályára lépni, Ámor papjának vagy papnőjének a szerelemben kell sikereket elérnie, a pénz szolgájának az üzleti életben kell teljesítenie, és így tovább. Ezen irányultság alapján minden új nap kezdetén a játék kisorsol négy vágyat és három félelmet. Például embered vágyhat rá, hogy főzésben szintet lépjen, beszélgessen valakivel, vásároljon



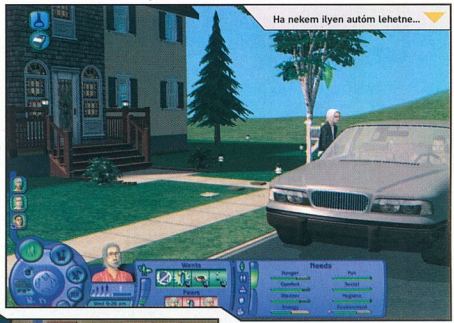
egy tévét, vagy szerelmeskedjen, és félhet attól, hogy megbetegszik, egy családtagja meghal, vagy tűz üt ki a lakásban. Ha a vágyakat sikerül beteljesítened, karaktered bizonyos mennyiségű pontot kap, a félelem beütése miatt viszont pontlevonás jár. Az így megkeresett bónuszt speciális eszközök vásárlására lehet fordítani, ilyen például a pénzt termő szobanövény, a tanulást segítő sapka, vagy a szerelmet katalizáló jakuzzi, ezeket azonban csak akkor használhatod biztonsággal, ha az aspirációmérőd eléri az arany fokozatot.

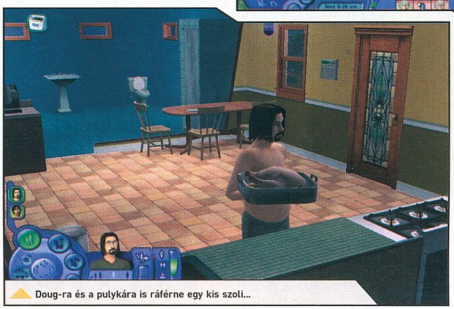
Nagy szerencse és üdvözlendő fejlesztés, hogy a játék kevésbé hajszás, mint az első rész. A szimuláció feltételezi például, hogy embered munkahelyén eljár vécére és eszik is valamit, így lényegesen jobb kondiban érkezik haza, mint régebben. Ráadásul immár van heti két pihenőnap is, sőt bizonyos időközönként fizetett szabadnaphoz jutsz, és ha ez sem elég, be is telefonálhatsz melóhelyedre, beteget jelenteni. Mindez azt jelenti, hogy lényegesen több idő jut mókákra, barátkozásra, és más hasznos dolgokra.

A következő nagy növum a genetika beépülése a játékba. Hat generációs fázist élhetsz át: a csecsemőből totyogó kisded lesz (öt meg kell tanítani beszélni, járni, vécézni), majd iskolás gyermek, kamasz, felnőtt, végül (nyugdíjas!) öreg. Az első öt adott időciklus alatt zajlik le, az öregkor azonban külső körülményektől függően lehet rövidebb-hosszabb. (A kismama egyébként három nap fizetett szabadságot kap, ennyi idő alatt „érik meg" a csecsszopó kúszó-mászó poronttyá.) Az átalakulások igen látványosak, nemcsak külsőt, hanem komplett ruhatárat is cserél a játék automatikusan. A genetika másik beleszólása a szimulációba az, hogy a leszármazott örökli szülei jellemző vonásait, így valóban „igazi" családot teremthetünk és gondozhatunk generációk hosszú során át, sőt embereink tulajdonságlapján családfájukat is megvizsgálhatjuk. Ugyancsak itt tekinthetjük át emlékeiket; ugyanis minden fontos mozzanat (az első csók, gyerekszülés, tűz stb.) bekerül az adott karakter memóriájába, és kihat további életére.

Mindezek tálalása zseniálisra sikerült. Az animációk, a speciális eseményekről valós időben gyártott és vetített mozik szinte tökéletesek, alig találni bennük hibát. A 3D-s környezet, a teljesen szabad kameramozgatás, a valóban jól sikerült használati, berendezési tárgyak, a realisztikus fény/árnyék hatások tovább fokozzák a hangulatot, a zene és a hanghatások pedig a Sims-sorozattól elvárt magas színvonalúak. Ezekkel semmi gond nincs.

A gond az első varázs elmúltával bukkan elő. Az alcímet ihlető ismert mese analógiájára most én leszek a kisfiú, aki meglátja az igazságot: a király meztelen. Sajnos ugyanis bármennyire is szép és okos az új rész, a díszes klepetus alatt az alsógatya a régi, rongyos-foltos. Ha bajom volt az első résszel, az sem a külső, hanem elsősorban az útkeresés problémája miatt volt. Előfordult, hogy embereim elakadtak egymásban, a használati tárgyakban. Abban reménykedtem, hogy ezt a 2. felvonás átadja a múltnak. Nos, ez nem így történt - egy-két finomításon kívül minden maradt a régiben! Ez egyrészt hatalmas csalódás, másrészt dühítő és felháborító. Nem hiszem el, hogy a nagy vízen túl nem tudtak találni egy programozót, aki végre megoldotta volna ezt a kérdést. Alig pár óra játék kellett ahhoz, hogy felismerjem: egy 3D-s motort kapott, játékmechanizmusában továbbfejlesztett, új szkriptekkel színesített Sims1-et látok! Mindehhez hozzáteszek még valamit. Az első rész féltucatnyi kiegészítőjéből csupán egy-két dolog köszön vissza (parti, látogatás a városban), de például egy fia háziállat nincs, nem lehet kertészkedni, nincs önálló karrierépítés, és hiába a szabadnapok, nem lehet sehová elutazni - vagyis várható egy Sims 2 Unleashed, Vacation meg Superstar... Ilyenkor érzi azt a polgár, hogy egy ördögi, kapzsi, mohó kéz turkál mélyen a nadrágzsebében.




Doug-ra és a pulykára is ráférne egy kis szoli...

Sajnos még további morgásaim is vannak. Volt rá halvány ígéret, hogy bútorainkat bármilyen szögben elhelyezhetjük - ez ugrott, a ferde falakra csak ajtó-ablak illeszthető. Immáron háromszintes lehet hajlékunk, plusz tetőtér - ezzel megint bajom volt. Ugyan a program megengedte, hogy a sátortető alatti teret berendezzem (bár a világítást elég nehéz volt megoldani), és a szimuláció itt is futott, embereim olykor beragadtak a tető alá, és hiába klikkeltem duplán portréjukra, a kamera nem állt rájuk, megakadt egy szinttel lejjebb. Mindennek tetejébe: még mindig borzalmas a memóriakezelés! A program indulása és a kilépés kínosan lassú, és egy-két óra elteltével olyan „kesselés" indul meg, hogy a vinyó majd kirúgja a gép oldalát. Jó, tudom, 500 mega ma már smafu, de lehet, hogy ha egy gigát tolok neki, azt is belakja a játék. (Sőt a 3. szint felhúzása után leállt a játék, csak a kiköltözés segített...) Tényleg úgy tűnik, kreatívból, művészből, dizájnerből és muzsikusból dosztig van a Maxis, programozóból viszont csehül állnak...

Fentiekkel együtt természetesen kötelező darab a játék (és ki tudja, talán javítanak még a problémás részeken a szeptemberi premierig). Remek ötletek zseniális tálalásban, addiktív játékélmény, csak az a kár, hogy a tavalyi karácsonyfát díszítették fel a fiúk-lányok. De úgyis meg fogod venni, mert ha elakad is embered, azt legalább 3D-ben tegye!

GRAFIKAI KISOKOS

Úttörőnek mondható a játék, hiszen felugrásból követelte magának a DirectX 9.0c telepítését. Sajnos a játék képe ezután kényszeresen és rendszeresen szétesett, szerencsére az nVidia épp kiadta az ezen DX-verziót támogató 61.77 ForceWare meghajtót, ezután már ritkább volt a baj (azért akadt belőle jócskán), tehát a GeForce tulajok számára ez a verzió a minimális követelmény. A játék a GF2 és Radeon 7000 feletti kártyákat támogatja, és külön felhívja a figyelmet, hogy bár elég neki a 600 MHz-es PIII, ez csak T&L-lel felvértezett hardverre értendő, e nélkül (lásd: Radeon 7xxx) megkívánja a 2 gigás procit...

Az újdonságok mind hasznosak, némelyik akár forradalminak is nevezhető, és ehhez az alapcsomaghoz jönnek majd a kiegészítők, sacc per kábé újabb négy hosszú évig. Addig meg talán én is kinövöm ezt a fene nagy maximalizmusomat...

]{redenc

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz, 256 MB RAM, 32 MB T&L VGA, 3,5 GB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Műfajújító újdonságok nagyszerű tálalásban.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Grafika
- Újdonságok
- Régi hibák

INFO BLACK SEA STUDIOS | EA GAMES ENTERTAINMENT | WWW.KNIGHTS-OF-HONOR.NET | 2004. OKTÓBER

BETA TESZT

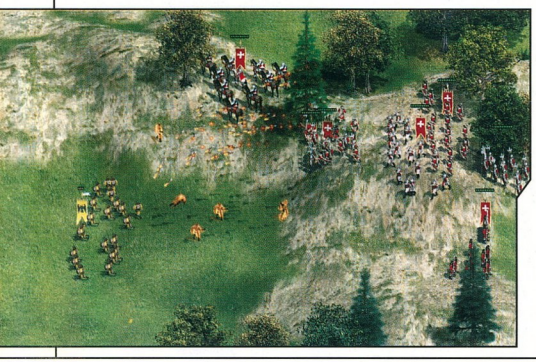
Egy biztos, a grafikus szemén vörös köd ült amikor ezt csinálta...

KNIGHTS OF HONOR

A német precizitás nem csak szóbeszéd

A király súlyos döntés előtt állt, hiszen az ország, tekintve az Európában zajló eseményeket választ elé érkezett. Vajon melyik út az eredményesebb: a békés kereskedés, és az ország vagyonának ezen az úton történő gyarapítása, vagy lépjen szövetségre a környező birodalmak közül néhánnyal, és lépjen hadba az oldalukon? Bármelyik utat is választja, egyik sem lesz könnyű, hiszen egész Európa lángokban áll, minden uralkodó magának akarja a legnagyobb területet és gazdagságot…

A helyszín a IX.-XI. századi Európa, ami lassan kezd magához térni a Római Birodalom hosszú uralkodását követően, és kialakulóban vannak a középkori államok területei. Az európai uralkodók kemény harcot vívnak a területekért, a kereskedelmi utakért, folynak a politikai, és diplomáciai csatározások. Ebbe a helyzetbe csöppenünk bele, és itt kell helytállnunk valamelyik európai uralkodó bőrébe bújva. Induláskor eldönthetjük, hogy a három időszak közül honnan indulunk, és melyik országot akarjuk képviselni, majd megkapjuk a már „működő királyságot", és ettől kezdve a nép sorsa a kezünkben van. Természetesen hadsereg még nincs, a gazdaság nem működik, kereskedelem sincs, és semmilyen kapcsolatban nem állunk egyetlen másik országgal sem. Mindössze egy királyi családunk van, és az országban (méretétől függően) néhány város, némi lakossággal. A városoknak, illetve a hozzájuk tartozó területeknek többnyire más-más nyersanyagforrásaik vannak, de mindenütt maximum három különféle dolog van, amit termelhetnek. Ezek mindig (legalábbis legtöbbször) a terület adottságaihoz igazodnak, így például a tengerparton halászni lehet, míg a hegyekben valamilyen ásványt bányászni, és van persze olyan város is, aminek a körzetében semmilyen kereskedelmi árut nem lehet termelni. Minden város esetében mi magunk döntjük el, hogy milyen irányba fejlődjön. A városokban három kategóriára vannak osztva az épületek. Az első (nem biztos, hogy a legfontosabb) a katonai épületek, melyek a hadsereg toborzásához, és felállításához szükségesek. Így például a fegyver-, és a páncélkovács, az íj- és a lándzsakészítők, az istállók, az ostromgépkészítők műhelyei. Ebben a kategóriában találjuk a város erődítéséhez szükséges fejlesztéseket, így a várfal, a bástyák, a várkapu, és a katapult-tornyok építését.



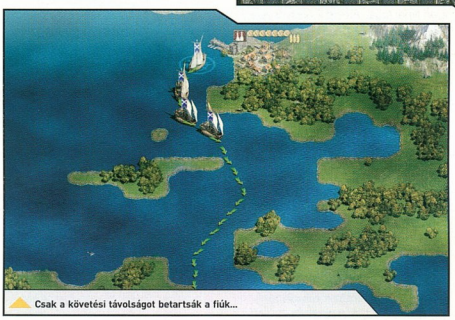
A következő kategória a gazdaság fejlődéséhez szükséges alapépítményeket öleli fel,

aminek tartalma attól függően változik, hogy milyen lehetőségei vannak az adott körzetnek. Itt találjuk persze a templomot, az adószedőt, és a többi olyan építményt, ami a lakosság jólétéhez szükséges, de ezek minden városban egyformán elérhetők. A harmadik kategória a magasabb szintű gazdasági épületek csoportja. Itt találjuk például a piacot, a

péket, a szabót, a szűcsöt, egyszóval azokat az épületeket, amelyeket egy már magasabb gazdasági szinten lévő, és gazdag város építhet fel magának.

A Knights of Honor-ban természetesen fontos szerep jut a karaktereinknek (ha már egyszer RPG). A legfőbb karakterünk ugyebár maga a király lesz, és az ő családja. Ha még nincs felesége az ország fejének, akkor elveheti egy másik birodalom eladósorban lévő hercegnőjét, és a majdan született gyermekeik ugyanígy házastársai lehetnek más birodalmak vezetőinek. Úgy gondolom, ez az egyik legerősebb szövetségi kapcsolat a birodalmak között. A királyon kívül egyszerre kilenc fő karakterünk lehet összesen. Őket a királyi család már felnőtt férfitagjai közül választhatjuk ki, vagy pénzért bérelhetjük fel. Beállíthatjuk, mi legyen a karakterek fő profilja: hadvezér, kém, kereskedő, vallási vezető, építész, vagy mezőgazdász.
Abban a városban, ahol van kiképző központ, toborozhatunk a lakosságból városvédő sereget, de támadó sereget csak ott, ahová kinevezünk egy hadvezért is. Ha az ellenség betör az országba, és elkezd fosztogatni, csak a marsallok vezethetnek sereget ellenük. Ha két hadsereg találkozik, eldönthetjük, hogy mi magunk vezényeljük-e az ütközetet, vagy automatikusan a gép játssza le a csatát. Ha mi akarjuk vezényelni, akkor a program egy új nézetre vált, és a csatateret kötött nézőpontból látva irányíthatjuk minden egységünket. Ilyenkor a program teljesen átadja nekünk az irányítást, de olyan szinten, hogy szó szerint minden csapatnak minden megmozdulását külön kell megadnunk. Ha kiállítjuk őket az ellenséggel szemben, legyenek bármilyen közel, addig nem támadnak, amíg erre parancsot nem kapnak. Ezzel szemben, ha túlerővel csapnak össze, pillanatok alatt nullára csökken a harci moráljuk, és irányíthatatlanul világgá szaladnak.
Egy győztes ütközet után a hadvezér kap egy tapasztalati pontot, melyet képességei (16 különböző tulajdonság) fejlesztésére lehet beváltani. Ezeket most nincs hely részletezni, de van közöttük például olyan, mint az ellenség moráljának csökkentése, az íjászok és a lándzsások pontosságának, vagy a csapatok kitartásának növelése.

Mielőtt azonban bárki bármilyen hadmozdulatba kezd ebben a játékban, nagyon fontos alaposan elmerülni a diplomácia lehetőségeiben. Itt lehet a terület többi birodalmának vezetőivel párbeszédet folytatni; szövetséget kötni, hadat üzenni, békét kérni, ajándékot, sőt királyi házasságot felajánlani, területet követelni, vagy akár azt, hogy szakítson meg a megszólított uralkodó minden kapcsolatot egy adott országgal, esetleg azt, hogy támadjon meg valakit. Itt lehet kereskedelmi kapcsolatokat keresni más országokkal, így egy sikeres kereskedelmi kapcsolat kialakítása után, kereskedő hősünk jelentősen tudja növelni aranybevételünket az országban termelt áruk exportálásával. Azért is annyira lényeges ez, mert amelyik ország elsőként eléri azt, hogy minden általa termelt áru kereskedelmi forgalomba kerül, automatikusan megnyeri a játékot, anélkül hogy a teljes terület felett uralkodna. Ebből a menüből gyakorlatilag minden szükséges információ megtudható valamennyi országról, annak uralkodójáról, kezdve az adott


Csak a követési távolságot betartsák a fiúk...

ország más országokkal való kapcsolataival, kinek a szövetségese, kivel áll hadban, és az uralkodónak milyen személyiségjegyei vannak. Itt tudhatjuk meg, hogy mely területen milyen egységek felbukkanására lehet számítani, a városoknak milyen erődítményei vannak, mely országban milyen áruval lehet kereskedni, ott milyen szinten áll a gazdaság, a politika és a vallás.

Mivel egy játékot manapság szinte lehetetlen eladni multiplayer mód nélkül, így természetesen ebből sem maradt ki, akárcsak az azonnali ütközetek lehetősége. Ha egy ilyet kérünk a géptől, akkor nyílt csatamezőn, vagy egy vár ostrománál mérhetjük össze tudásunkat az ellenséggel. Ilyenkor két egyforma erejú sereg csap össze, így minden a stratégián múlik. Mondanom sem kell, hogy még a legkönnyebb fokozaton is jó néhányszor lealázott a gép, mire egyszer én tudtam őt megfutamítani. A multiplayer módot választva, helyi hálózatban, TCP/IP kapcsolattal, vagy a Game Spy szerveren keresztül játszhatunk csoportosan. Bárki indíthat szervert, de egyszerre legfeljebb 2, 4 vagy 6 játékos játszhat. Ebben a módban is megtaláljuk a nyílt ütközetet és a várostromot, véletlenszerűen generált helyszínen, de itt már választhatjuk a „King of Tower"-t az öt előre beállított csataterével, és a történelmi ütközeteket, ahol hat nagy csatát vívhatunk újra. Ami plusz poén itt a King of Tower módban, hogy 10 ország speciális csapataiból vásárolhatunk a saját csapataink mellé zsoldosokat, összesen 5000 aranyért.

A játék irányítása, teljesen point and click rendszerű, és végig egy kötött nézetből látunk mindent, csupán a térképet lehet görgetni, és a minimap-en változtatni a nagyítást. Ez talán a játék leggyengébb pontja, hiszen mind az ország nézetben, mind az ütközet nézetben, szükség lenne a nézet, és a nézőpont változtatására, mert elég nehéz így átlátni a teljes területet, ami legfőképpen a városostromnál igaz, mert ha egy csapat valamilyen fal, vagy épület olyan oldalára megy, ahová nem látunk be, fogalmunk sem lesz, hogy mit művelnek ott, nemhogy irányítani tudnánk őket. Az ország nézetben, különösen, ha már jó nagy a birodalmunk, végképp átláthatatlan, hogy az ország különböző részein éppen mi történik.

Sajnos több helyem nem maradt a bemutatásra, de még körülbelül ugyanennyit tudnék írni a játékról, hiszen rendkívül sokrétű és legalább annyira bonyolult is politikai, gazdasági, és diplomáciai kapcsolatrendszere miatt. Mindenesetre várjuk a végleges verziót, hiszen igazi sikerprogramnak ígérkezik.

Clemi

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P-III 600 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB videokártya, DX9 hangkártya, 850 MB hely
MIBEN LESZ MÁS: Újszerű kapcsolatrendszer a többi birodalommal.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Többször újrajátszható
- Sokrétű diplomácia
- Nem változtatható a nézet

INFO PHENOMIC | JOWOOD | WWW.SPELLFORCE.COM | NEM ISMERT

Figyelitek milyen jól passzol a lány füle a sárkány tüskéihez? Egyébként tutira lány sárkány mindkettő...

Upsz... Lehet, hogy problémáink lesznek a továbbhaladással?

SPELLFORCE - THE BREATH OF WINTER

Új színek, új ellenfelek, régi stílus

A német Phenomic fejlesztőcsapat nagysikerű RPG-RTS játékának rég várt folytatása, a The Breath of Winter újabb 50 óra játékidőt kínál, mellette pedig sok új varázslatot, tárgyat és az alapjátékból annyira hiányolt Co-op módot.

Eleyna Songweaver: The Beginning of Time

Sok-sok generációval korábban, amikor az emberek még nem ereszkedtek alá a Windwall Hegységből, a sárkányok uralták a világot. Magasan szálltak Fiara egén, erejüket és szabadságukat senki sem korlátozhatta. Ezidőtájt született egy fehér sárkány, Aryn, egy mindegyiknél hatalmasabb és erősebb lény, kinek szárnyscapására megfagyott az alanti világ. Pikkelyei vakító fehérben tündököltek, szemei a legtisztább, leghidegebb téli égboltot tükrözték, lehelete maga volt a halált hozó fagy. Senki sem vetekedhetett a hatalmával, így testvérei is elmenekültek, hagyva, hogy a jég birodalmává változtassa a földeket. Neve rettegést váltott ki minden élőből, így csakhamar Fagyszövőként kezdték emlegetni. Hiába azonban a hatalom, ha a fagyos világban egyetlen lény sem maradhat életben sokáig. A sárkány lelkében a magány vert tanyát, melyet feloldandó, kutatni kezdett a világban.

Az éveken át tartó keresés után eljutott Fiara déli részére, ahol találkozott az elfekkel, a Finin Mir népével, egy igen fiatal fajjal. Az elfek nagyon szerették erdeiket és próbálták megvédeni a közelgő tél elől. Imádkoztak istenneikhez tanácsért, ám azok hallgatagok maradtak, így ők is a menekülés mellett döntöttek. Egyedül Cenwen, az öt elf vezér közül az egyik, szállt félelem nélkül szembe a sárkánnyal. A szárnycsapások hidege egy szemvillanás alatt megfagyasztotta a csontjait, ám utolsó leheletével énekelni kezdett reményről és jóságról éppúgy, ahogy generációkon át a Finin Mir népe tette.

Aryn hallotta a hangot és leszállt az égről, hogy megkeresse a forrását. Érezte a dal tisztaságát, reménytelenségét, és érezte, hogy ez az egyetlen dolog, ami a jég hozta halál ellen védelmet nyújthat. Az elf királynő, amint meglátta a sárkányt, így szólt: „Hallgass rám, leghatalmasabb sárkány, ég küldötte, halálhozó! A jelenléted halált és örökké tartó fagyot hoz a világra. Az ősi erdők, melyekben élünk, meghalnak és eltűnik a népünk is. Kérj bármit, hogy a népünk megmeneküljön a haláltól!"

A sárkány ezt válaszolta: „Erdő gyermeke, én egy hozzám hasonlót, egy társat keresek születésem óta. Amerre járok, csak a pusztulást látom, de a szavaid felnyitották a szemem. Nem keresek tovább, visszatérek a magányos hegyekbe, hogy ott várjam be az idők végezetét. A tieid élhetnek, de tudnod kell, hogy te vagy az egyetlen, aki közel áll hozzám, aki megérintette a szívemet. Kísérj hát el és énekeld gyönyörű dalod!"

Cenwen megkötötte az egyezséget és megígérte, hogy a sárkánnyal megy, és addig tölti el reménnyel a szívét, amíg csak élete tart, ha az cserébe megkíméli a népét.

Együtt tértek vissza északra, a Grimwarg Csúcson túlra, hogy Cenwen a

ÚJ LÉNYEK

Új lények tekintetében nincs hiány, hiszen egy új főellenség mellé sok-sok új gyilkolnivaló is dukál!

A **sikoltókat** (screamer) a Kör mágusai élesztették fel az ősi idők homályából, hogy segítsék a seregeket a háborúban. Most céltalanul róják az utakat, ezzel pedig elsődleges csataforrások.

A **skergek** a sötét Urgath földjéről érkeztek, gyengék és félénkek, ezért könnyen a birodalmak rabszolgáivá válnak. Nem igazán ellenségek, leginkább a mi oldalunkon harcolnak.

A **farkaslények** (wolflings) a hegyek és barlangok mélyén születtek, a sötét elfek azonban kitenyésztettek egy erősebb és okosabb fajtát, melyek vad hordái most az országokat járják.

A **fa-rémek** (treewraiths) Urgath sötét erdeinek lakói voltak egykoron, akik nem engedelmeskedve az erdő istennőjének, Elennek, a sötét erőket szolgálják.

A **talpnyaló** (crawler) az Urgath mocsaraiban élő lények rémítő keveréke. Gonosz és telhetetlen, megmérgezi az áldozatot, hogy azután hegyes fogaival széttépje.

A **gragok** az orkok legnagyobb törzse. Xu földjéről származnak, de a vérvonalaik megtalálhatók Fiarától Urgath-ig. Rabszolgákkal üzletelnek, mely tevékenységüket csak másik kedvenc, a háborúba vonulás kedvéért mellőzik.

A **sárkányivadékok** (dragonspawn) ideje a sárkányok korának végével jött el. Sárkányvér csörgedezik az ereikben, de hatalmuk meg sem közelíti az ősöket.

sárkány óvó jégbörtönében énekeljen az örökkévalóságig. Hamarosan már csak a gleccserek emlékeztek rájuk és a szövetségre, melyet kötöttek, azonban az emberek és törpék a mai napig mesélnek történeteket az elf dalról, mely észak jeges hegyei közül hallatszik. Csak Aryn és Cenwen utódai tudják, hogy a fehér sárkány még ma is él, és csak addig nyugodhat, amíg az ősi elf dalt hallja a jégfalak között.

Egy új kaland

A BoW első megpillantásakor a színvilág megváltozása tűnt föl. A barátságos zölddel vetekedő haragos vörösét felváltotta a fehér, mely szinte vakítja a szemet. Úgy látszik, hogy a német fejlesztők nem restellték alkalmazni a más játékokban oly jól bevált klisét, ti. a kiadott folytatást a nyárból áthelyezték a télbe. Persze a játék folyamán nemcsak havas, jeges tájat láthatunk. Mindjárt a campaign első küldetésében egy gőzölgő mocsár fogad bennünket.

Az alapjátéktól eltérően Aryn küldetéseiben már nem egyedül kalandozik avatarunk, hanem segítőket, hozzánk hasonló avatarokat is tudhat maga mellett. A játék kezdetén mindjárt kettőt is kapunk, egy harcost és egy elf varázslónőt, akiket szerencsére nem győzhet le harcban az ellenség. Ők ugyanúgy utaznak velünk a kapukon át, akárcsak mi, így nem kell nélkülöznünk a társaságukat hosszú utunkon.

Az alapjátéktól eltérően a Hero monumentnél megidézhető hősöket nem ládákból és kereskedőktől szerezzük, hanem a játék során megölt (vagy egyéb módon elhalálozott) NPC-k lelkeit kapjuk meg, illetve vesszük el rúna formájában. Ami azt illeti, küldetéseink egyik fő vonulata is ezzel kapcsolatos, ugyanis minden második-harmadik szigeten egy újabb NPC-t kell megtalálnunk és rúna formájában magunkévá tennünk.

A játék egyébként sem kezelésében, sem a játékmenetben nem mutat sok változást, csupán egy-két apró, de annál használhatóbb újítás szúrhat szemet. Például ha munkásunkkal építtetni akarunk valamit, akkor az épület leírása mellett megjelenik, hogy van-e már ilyen építve, és ha igen, akkor hány darab.

Épületekről és csapatokról szólva: bővült a repertoár. Minden fajnál találni fogunk olyan változásokat, melyekkel tovább színesíthetjük a stratégiánkat. Ugyanez igaz a varázslatokra és a tárgyakra is, melyeket a fejlesztők tucatszámra igérgetnek és melyek nagy részét valószínűleg sosem fogjuk használni, talán arra sem fogunk emlékezni, hogy az a bizonyos tárgy új-e vagy már szerepelt az eredeti játékban. Mindenesetre dicséretes az igyekezet, és minden szkepticizmusom ellenére már előre izgulok, hogy vajon mit fogok találni az út melletti ládában?

Ami viszont továbbra is zavar a játékban, az a „pause" funkcionélkülisége. Hiába tudom megállítani a játékot, ha eközben csapataimnak nem adhatok parancsokat! Még mindig képes vagyok azon dühöngeni játék közben, hogy meghal az avatarom, mert a forgatagban nem tudok mindenre odafigyelni. Persze lehet, hogy ez csak engem zavar, de az biztos, hogy engem NAGYON!

20-as erősségű almáspite robbant az ellenségen...

Végre itt a kínai piac, vennem kell egy új surranót...

A hanghatásokban alig találni újítást, ami persze nem baj, hiszen az eredeti játékban sem volt vele probléma, azonban a zenei aláfestés nagyban megváltozott. A felcsendülő kellemes elf dal a LotR betétdalát idézi, ami valljuk be nem túl eredeti, de annál jobban beleringatja a játékost a világ hangulatába. Bevallom néha elérzékenyülten hallgattam a felcsendülő dallamot és nem is igazán akartam elindítani a játékot.

Free Game és Co-op

Az első részben annyira hiányolt „Free game" és „Co-op" mód végre bekerült a játékba, így avatarunk most már egymaga is harcba vonulhat a számítógép ellen a már ismert multiplayer-, illetve újabb előre generált térképeken. A BoW-ban kibővült a terepek száma, ugyanakkor a számítógépes ellenségek minden újabb induláskor más és más pozíciót foglalnak el, így a játéklehetőségek száma megsokszorozódik. A „Free game" térképei, akárcsak a campaign-ok esetében, nehézségi szint szerint vannak sorba rendezve. Aki át szeretné ugrani az alacsonyabb szintű térképeket, annak adott a lehetőség, azonban le kell mondania az alacsonyabb nehézségű pályákon megszerezhető tárgyakról és varázslatokról.

Hogy ez ne legyen elég, egy hálózati kapcsolat beállításával végre össze is foghatnak a játékosok a gépi ellenfelekkel szemben! Mi a korábbi LAN-partyk alkalmával csak azért nem vettük elő a játékot, mert rövid idő alatt unalmassá vált az egymás elleni csatározás, de most érzem, újra eljött a Spellforce ideje. A „Co-op" mód sajátossága, hogy a tapasztalati pontok eloszlanak a játékosok között, a talált tárgyak pedig megjelennek minden játékos inventory-jában.

Mit is lehetne még mondani a BoW-ról? Valószínűleg rengeteg mindent, de aki nem kedvelte az alapjátékot, az a kiegészítőt sem fogja szeretni. Aki viszont élvezte az OoD-t, annak nem szabad kihagynia a kiegészítőt sem, hiszen nem tudhatjuk, hogy mikor lehet a miénk újabb 50 órányi főszerep egy csodálatos eposzban.

Midas

MINIMUM CONFIG: CPU 1000 MHz, 256 MB RAM, GeForce2 32 Mb, 2 GB tárhely, DirectX 9.0a
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Csak nekem tűnik úgy, hogy sokkal nehezebb lett, mint az alapjáték?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | WARCRAFT 3 - 94% | WARRIOR KINGS BATTLES - 88%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 50 ÓRA

- Hangulat maradt
- 50 óra játékidő
- Apróbb módosítások
- AI viselkedése
- Nem megállítható csaták

88%

:· KALAND/RPG

MYST IV: REVELATION 55

BEMUTATÓK

55 MYST IV: REVELATION

Az biztos, hogy az elmúlt egy-két évben az Ubisoft olyan minőségi fölénybe került a többi kiadóhoz képest, hogy az még a legtapasztaltabb "hardkór vén róka" gamer-eket is meglepte. Splinter Cell, Prince Of Persia, Beyond Good & Evil, Far Cry, és Rainbow six 3: Raven Shield. Ezek a címek mind-mind az Ubisoft palástja alól bújtak ki, és hatalmas neveknek számítanak. A Myst IV árnyékában kijelenthetem, hogy garanciát jelent e kiadó.

58 VAMPIRE: BLOODLINES

Bizony, már négy éve annak, hogy Anezka igéző szemeit megpillantottuk, és főhősünket végigvezettük a Vampire: The Masquerade - Redemption című játékon. Akkoriban nem aratott kritikai sikert a produktum, de a Nihilistic fordulatos, akciódús, és kiváló hangulati elemekkel teletűzdelt történetet mesélt el segítségével. Azóta eltelt négy év, így most már szinte karnyújtásnyira vagyunk a következő kaland, a Bloodlines megjelenésétől.

60 SPACE HACK

A ronda, csúfos, távoli jövőben nem lesz túl jó helyzetben szeretett anyabolygónk, a Föld. A masszív méreteket öltő túlnépesedés következtében nem tudta kiszolgálni az emberiséget, ezért a kormányok összefogtak. Ez dicséretes dolog, ám képesek vagyunk akkor kapcsolni, amikor már szinte késő, és ilyenkor drasztikus eszközökkel lehet csak elejét venni a további katasztrófáknak. Így történt, hogy az egyhangúlag megszavazott döntés alapján deportálni kell a népesség jelentős százalékát más planétákra...

LEÍRÁSOK

62 SHADE: WRATH OF ANGELS - 85%

A Cseh Black Element Software műhelyében egy-két éve, egy teljes 3D-ben pompázó akció-horror-kalandjáték készül. Tudom, ez így önmagában nem adna okot a lelkesedésre, de. Először is az egész cucc a Black Element saját fejlesztésű motorjára épül, ami annak ellenére, hogy nem igényel erőművet a futásához, fantasztikus látványvilágot tud kölcsönözni a monitorokra. Másodszor pedig az egész fejlesztő csapat fiatal és lelkes hardcore játékosokból áll, akiknek ez lesz az első önálló munkájuk, ami valljuk be nem kis teljesítmény. Harmadszor, megkaptuk a játékot, és igen csak kellemes meglepetést okozott.

KALAND/RPG KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Phase: Exodus
- Star Wars: Knights of the old Republic II — 2005/02 Activision, 2005/03 TBA
- The Bard's Tale — 2004/11 Phantagram Int.
- Crouching Tiger, Hidden Dragon Online — 2005/02 Acclaim
- Fahrenheit — 2004/11 TBA
- Atlantis Evolution — 2004/10 Dreamcatcher
- Pirates! — 2004/10 Atari
- Goldenland — 2004/10 TBA
- Deadlands — 2004/09 TBA
- Leisure Suit Larry: MCL — 2004/09 Vivendi
- Silent Hill 4: The Room — 2004/09 Konami
- Pilot Down — 2004/09 Wanadoo
- Lula 3D — 2004/09 CDV
- Sherlock Holmes: The Silver Earring — 2004/09 Digital Jesters
- The Suffering — 2004/09 TBA
- Kult: Heretic Kingdoms — 2004/07 Project 3
- Dark Fall: Lights Out — 2004/07 Dreamcatcher
- I of the Dragon — 2004/07 Strategy First
- Aura: Fate of the Ages — 2004/07 Dreamcatcher
- Gooka: The Mystrery of Janatris — 2004/07 Cenega

A JELEN - MEGJELENÉSEK

A MÚLT - TOPLISTA

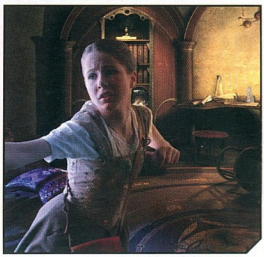
1. Runaway: A Road Adventure — Gw
2. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon — THQ
3. Syberia II. — Microids
4. Morrowind: Tribunal — UbiSoft
5. Star Wars: Knight of the Old Republic — Activision
6. Pirates of the Caribbean — Microids
7. Syberia — Atari
8. Temple of Elemental Evil — Konami
9. Silent Hill 3 — Atari
10. NWN: Hordes of the UnderDark — Atari

INFO UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | WWW.MYSTREVELATION.COM | 2004. SZEPTEMBER 28.

EXKLUZÍV

Íme a mikromophikus térgenerátor kísérleti laboratóriuma, kicsit elhanyagolva...

▼ Opsz, valaki segítsenmár neki, mert annyira elkeseredett képet vág szegényke...



MYST IV: REVELATION

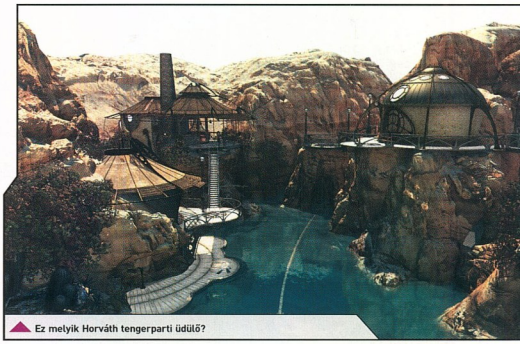
A nagy elől árnyékában

Minden családban van egy titok. Olyan rejtély, amiről nem beszél senki, nem hozzák szóba, mélyen eltemetik elméjük legmélyebb bugyraiba. Ebben a családban kettő ilyen is van...

„Méltó régi nagy híréhez..."

Ahhoz, hogy tisztában legyünk a Myst IV jelentőségével, vissza kell mennünk az időben. A dátum egész pontosan 1993. Ekkor jelent meg a kalandjátékok teljesen új generációját képviselő Myst című játék, ugyanabban az évben, mint a Doom. Hatalmas felüdülést jelentett akkoriban a játékosoknak az erőszakmentes játékmenet, a gyönyörű környezet, a nyugis hangok, és az agytornát igénylő rejtvények. Nem is csoda, hogy mind a mai napig az egyik legnagyobb példányszámban eladott program a Myst széria első része. Pont a játékmenete miatt érdemelte ki azt az elismerést, hogy a női játékosok körében is abszolút sikert aratott. Míg egy átlagos szoftver összes felhasználója közül mindössze 10% a nő, addig a Myst-nél ez a szám 30% volt (aztán erre az arányra a The Sims és összes kiegészítője is rátett még egy lapáttal).

Csinos darab mindkettő..., de nekem a fa tetszik jobban...



Ez melyik Horváth tengerparti üdülő?

E csodás kezdetet 1995-ben a „Riven: The Sequel To Myst" megjelenése tetőzte, szintén nagy kritikai- és közönségsikert kiváltva. Első találkozásom a szériával is ehhez a folytatáshoz kötődik. Személy szerint le voltam nyűgözve. Akkoriban, amikor még szinte csak sprite-halmazokkal volt teletűzdelve a képernyő (akármit is játszottunk), akkor jött a Riven és elvarázsolt. Gyönyörű, maximálisan élethű prerenderelt képek előtt zajlott a kalandozás, valami hihetetlen hangulatot árasztó hangkavalkád közepette. Néha, néha megmozdult egy fogaskerék, vagy egy tárcsa, akkor pedig az államat kapargattam a földről: „de gyönyörű mozgás közben"! Ez volt kilenc éve. Most már ott tartunk, hogy a Far Cry realtime

produkál olyan tengerpartot, amit még '95-ben prerendereltek, és már akkor is tátott szájjal néztem a 14"-os monitort. Ilyenkor döbben rá az ember, hogy jobban teszi, ha csak nagyon halkan szólja le egy friss játék gra-

fikáját, mert bizony egy évtizede az ilyen kaliberű képek (amikből mi jó esetben másodpercenként 30-40-et is látunk) darabját még hosszú percekig számolták a nagygépek.

A Myst sorozat fényének megfakulásáról nincs túl sok emlékem, mert ugyan kipróbáltam a dicstelen részeket, de nem fogtak meg. Nem is szép dolog őket ilyen durva jelzővel illetni, mert biztos vagyok benne, hogy vannak, akiknek ezek is sokat jelentenek. Inkább úgy fogalmaznék, hogy nem voltak méltóak az első két fantasztikus epizódhoz. A 2001-es „Myst III: Exile"-t sokan szidták a gyakran túlontúl bonyolult, és rémisztően nehéz rejtvényei miatt. Ez sok vásárlót riasztott el, így nem is ért el hatalmas sikereket. Kitérnék még a RealMyst 3D-re, ami elhagyta a prerenderelt hátereket, helyette realtime 3D motort kapott, és FPS nézetben kellett kolbászolni a varázslatosnak éppen nem mondható tájakon. Összesen két órát sikerült eltöltenem vele, nem is gondolok rá vissza túl szívesen.

Elérkeztünk végre az új Myst játékhoz, bár ennek sem volt kalandmentes előélete. A Cyan Productionsnek az első két játék után pénzre volt szüksége, hogy elkészíthesse a dédelgetett URU: Ages Beyond Myst című programot, ezért a jogokat eladta a Mattel Interactivenak, így már az ő termékeik voltak a „gyengébb" (legalábbis sikerte-

Ti már az előző képen is rajta voltatok, sipirc haza...

Belediffundált a tulaj olvasás közben a szőnyegbe...

lenebb) részek. A Myst IV elkészítését rábízta a Dreamforgera, akik szorgalmasan dolgoztak is a terméken, ám az Ubisoft 2001-ben bekebelezte a jogtulajt, így a kiadás innentől az „ő" kezébe szállt. Nem tetszett az óriáscégnek a készülő játék koncepciója (FPS nézetű játékot álmodtak meg a DF-es fiúk, a korai screenshot-okat elnézve, áldom az Ubi-t), úgyhogy az egészet a kukába hajította, és a munkát odaadta az Ubisoft Montreal fejlesztőcsapatnak, akik az alapoktól kezdték újra a munkát. Elérkeztünk a jelenbe, s ha minden jól megy, akkor szeptember 28-án megjelenik a Myst IV Revelation, számos újítással, és újfent izgalmas történettel.

Ez érdekes darab. Lehet, hogy már nem úszóképes?

Kalandkirály?

Az biztos, hogy az elmúlt egy-két évben az Ubisoft olyan minőségi fölénybe került a többi kiadóhoz képest, hogy az még a legtapasztaltabb „hardkór vén róka" gamereket is meglepte. Splinter Cell, Prince of Persia, Beyond Good & Evil, Far Cry, és Rainbow Six 3: Raven Shield. Ezek a címek mindmind az Ubisoft palástja alól bújtak ki, és hatalmas neveknek számítanak. A Myst IV árnyékában kijelenthetem, hogy garanciát jelent e kiadó.

Ahhoz képest, hogy vészesen közel van a megjelenés, igen kevés információ került ki a fejlesztők barlangjából. Az E3 idején jött egy trailer is, amiben meg lehetett figyelni a gyönyörű szép tájakat, és egy-két másodpercnyi átvezető animációt, mindezt egy nagyon hatásos zenei alátétés társaságában. A Soundtrack-ért Jack Wall az elsőszámú felelős, aki a hírek szerint a napokban fejezte be a munkáját. Állítása szerint összesen 104 percnyi muzsikát komponált a játékhoz, és amit eddig hallottam belőle, annak alapján kijelenthetem, hogy valami félelmetesen varázslatos hangulatot fog kölcsönözni a Revelation-nek. Mivel ezt Ti most nem hallgathatjátok meg, ezért csak egy támpontot adok: A Varsói Village Band adja elő Haven témáját. Aki ismeri őket, az gondolom, most olvadozik, aki pedig nem, az elkezdhet nyomozni a http://www.mystobsession.com című oldalon.

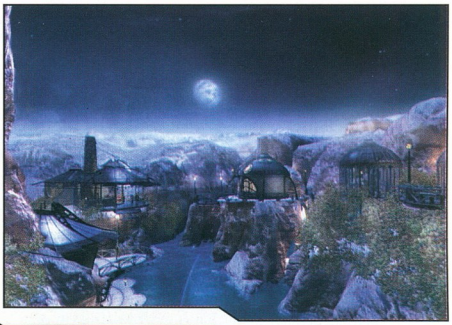
UBISOFT

A cég tavaly és idén elég nagy sikereket könyvelhetett el a Prince of Persia: Sands of Time-nak és a Splinter Cell: Pandora Tomorrow-nak köszönhetően. Nem véletlen, hogy ezek folytatásai a cég legfontosabb fejlesztései jelenleg, de szerencsére úgy néz ki, hogy továbbra is támogatják a kreatív, egyedi fejlesztéseket. A Beyond Good & Evil nem szerepelt túl fényesen a pénztáraknál, de hatalmas kritikai sikert aratott. Sokáig úgy nézett ki, hogy a tervezett folytatás nem készül el, de július végén egy fórumban elejtett megjegyzés arra utalt, hogy készülnek a következő részek. Tehát, ha minden jól megy, komplett trilógiává bővül majd a sorozat. A már bejelentett fejlesztéseken kívül (Splinter Cell: Chaos Theory, Brothers in Arms, Playboy: The Mansion) egy legendás sorozat folytatása is készül, a Rayman 4 várhatóan 2007-ben kerül majd a boltok polcaira.

TIDBITS

- A Myst IV Revelation színészgárdájáról nem sokat tudni. Annyi mindenesetre világos, hogy Rand Miller visszatér Artus szerepébe, Yeesha-t pedig az ifjú francia színésznő, Juliette Gosselin alakítja majd. (A http://mysterium.ch fansite-on kutakodva egy vele készült videóinterjút is letölthettek.)
- Mire az újságot a kezetekben tartjátok, addigra megjelennek a demo-k is. Nehézsúlyú játékhoz hasonló demonstráció dukál, így 600 Megabyte terjedelmű lesz a nagyágyú, és 200 Megabyte-os pakk formájában válik majd elérhetővé a kisebbik. Tartalmilag közel azonosak lesznek, azt leszámítva, hogy a súlyosabb próbaverzió tartalmazni fog egy igen jó minőségű átvezető animációt is.

A Myst IV Revelation-ben nem csak a hang és a zene lesz rendkívüli. A fejlesztők szeme előtt első számú szabályként az lebegett, hogy „Át kell élni a kalandot, nem csak rejtvényeket megoldogatni!". Ennek megfelelően még mindig prerenderelt háttér előtt zajlik majd a játék, viszont minden élni fog. A dzsungelszerű növényzet között szitakötők repkednek majd, lágyan lesöpörhetjük a mohát egy fáról, a réten lengedezik a fű, és leguggolhatunk egy pocsolya mellé, hogy aztán kezünkkel hullámgyűrűket keltsünk a víz felszínén. Ez már nem az a túlzottan statikus fénykép, mint a régi ré-

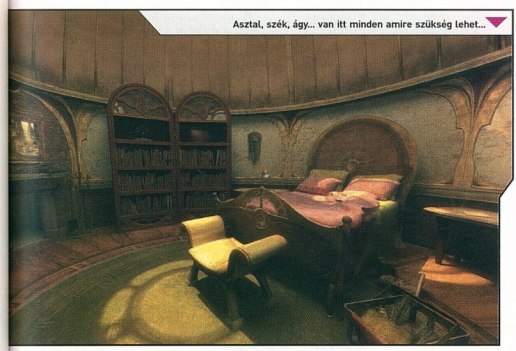


Mondtam, hogy az akupunktura veszélyes dolog...

szekben. Szó szerint életre kelt a Myst világa. (Vessetek csak egy pillantást Exkluzív képeinkre!) Az eddig napvilágra került fotók alapján megint fel kell készülnünk egy alapos áll-felkapargatásra. Nagy fegyvertény olyan játékosok szájából egy „WOW"-t előcsalogatni, akik nemrég ámultak a Far Cry-on, és Doom 3-on. Persze, prerenderelt a cucc, de eszméletlen szép. Ilyen grafikát realtime csak az új Unreal Engine tud majd, de azt játékban leghamarabb csak 2006.-2007. táján láthatjuk.

Természetesen a jó zene kevés az üdvösséghez, nem árt, ha a hangok is a helyükön vannak. A frissen megjelent Doom 3-ban vannak eszméletlen jól eltalált akusztikus effektek, amelyek maximálisan visszaadják a Mars bázis fémes zártságát. A Myst IV-ben sem kell kevesebbre számítanunk. Az E3-on nyújtott prezentáció alapján kijelenthetjük, hogy minden kis nesz a helyén van, számtalan hangot vettek fel annak érdekében, hogy a játékos bele tudja magát élni a játékba. Mikor például egy lombikot kocogtatunk meg, akkor annak rendje és módja szerint magas üveghangot fogunk hallani, ami rögtön megváltozik, amint teletöltjük az edényt. Az ilyen, és egyéb nyalánkságok (a bogarak zümmögése, a tengerparton a rákok poroszkáló hangja) képesek magával ragadni a minden részletre kíváncsi kalandjátékost.

Asztal, szék, ágy... van itt minden amire szükség lehet...



A történet az első részhez visz minket majd a legközelebb, ugyanis Artus két fiának - Sirrus-nak és Achenar-nak - sorsára fog fény derülni a játék során. Ők jelenleg két könyv nyújtotta, két külön világban raboskodnak, az apjuk pedig elfordult tőlük súlyos bűneik miatt. Artus felesége, Catherine szeretné meggyőzni férjét, hogy szabadítsa ki a fiaikat, ám a vita közben robbanás hallatszik a férfi laborjából, és a 10 éves Yeesha-nak is nyoma vész. Az ő eltűnése miatt folyik majd a nyomozás, s a fejlesztők elmondása szerint vár majd ránk egy-két meglepetés a kutatás során.

Minden tény azt igazolja, hogy az Ubisoft Montreal-nál dolgozó srácok az eddigi legjobb Myst játékot szeretnék elkészíteni. Genevieve Lord-ot, a Revelation producerét megkérdezték, hogy szerinte mennyire lehet sikeres a mai játékpiacon egy lassabb, családi bonyodalmak köré fonódó kalandjáték. Erre azt válaszolta, hogy „A könyvtárakban, és mozikban megvan a változatosság, a játékoknál miért ne lehetne meg?" Azt gondolja, hogy - filmes hasonlattal élve - a Doom 3 egy akciófilmnek felel meg, míg a Myst IV Revelation inkább egy komolyabb hangvételű dráma. A boltok polcain két DVD-t fog elfoglalni a játék, ennek megfelelően CD-s verzió sem lesz kapható (gyors fejszámolás: egy DVD-n nagyjából 6 CD lemeznyi adat fér el.) Hatalmas vállalkozás, irdatlan méretek, rengeteg munka, elkötelezettség, visszatérés a gyökerekhez, 60 percnyi élőszereplős átvezető animáció. Az elmúlt évek legnagyobb kalandjátéka jelenik meg nemsokára?

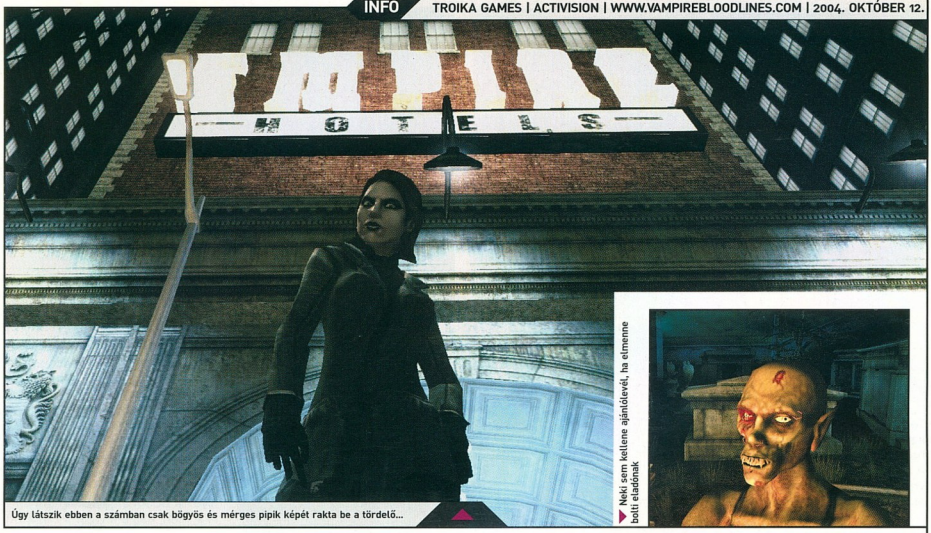
Dante

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 700Mhz, 128 MB Ram, 32Mb VRam, DVD olvasó.
MIBEN LESZ MÁS: Visszahozza a Myst név régi, fényes csillogását.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Visszatérés a gyökerekhez
- Életre kelt hátterek
- Magas interaktivitás

INFO TROIKA GAMES | ACTIVISION | WWW.VAMPIREBLOODLINES.COM | 2004. OKTÓBER 12.



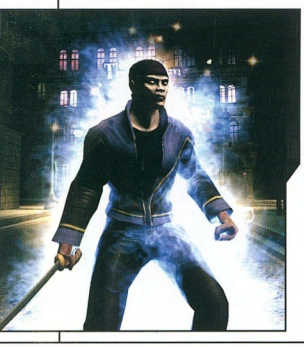
Úgy látszik ebben a számban csak bögyös és mérges pipik képét rakta be a tördelő...

Neki sem kellene ajánlólevél, ha elmenne botli eladónak

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Los Angelesben folytatódik a véres kaland

Egy fülledt Los Angeles-i éjszakán Bob új barátnőjével sétálgatott a kihalt utcákon. Megálltak, a férfi magához húzta a nőt, majd a megcsókolta a nyakát. A lány egy halk sikkantást hallatott, aztán elvesztette eszméletét. Bob felnézett, de csak egy vércsepp a szája sarkában, és a nő nyakán két szúrásnyom tanúskodott arról, hogy mi is történt az előbb.



Bizony, már négy éve annak, hogy Anezka igéző szemeit megpillantottuk, és főhősünket végigvezettük a Vampire: The Masquerade - Redemption című játékon. Akkoriban nem aratott kritikai sikert a produktum, de a Nihilistic fordulatos, akciódús, és kiváló hangulati elemekkel teletűzdelt történetet mesélt el segítségével. Azóta eltelt négy év, így most már szinte karnyújtásnyira vagyunk a következő kaland, a Bloodlines megjelenésétől. Természetesen a White Wolf Pen-and Paper RPG-jére épülő játékot nem a Nihilistic fejleszti (a project kezdetén még a Starcraft: Ghost-tal voltak elfoglalva), hanem a méltán nagynevű Troika Games. Hála nekik olyan élményekkel lettünk gazdagabbak, mint amilyeneket a Fallout, és a gigászi Arcanum nyújtott. Tulajdonképp vehetjük úgy is, hogy a legjobb kezekbe került a fejlesztés, élén Leonard Boyarski-val.

Új csapat, új megközelítés

Egy franchise csak úgy maradhat életben hosszútávon, ha folyamatosan friss vért pumpálunk bele. Legyen ez egy új fejlesztőbrigád, lead designer, történetíró, voltaképp egyre megy, a fontos az, hogy részről részre megújuljon a termék. Így a régi hardcore rajongók is örülnek, és további új fan-ok is csatlakozhatnak hozzájuk. Szerencsére a Troika is tudja ezt, és egy huszárvágással úgy döntöttek, átváltunk FPS nézetre, ehhez pedig egy jó engine-t is licenszelnünk kell. Jött is a Mikulás a Valve „személyében", aki jól megtömött puttonyában egy gyönyörű Source motort hozott a játék alá (Pontosan ugyanazt, ami a lassan-lassan megjelenő HL2-nek is támaszt nyújt). Így esett meg, hogy a tavalyi E3-on szinte egyszerre mutatták be a Bloodlines-t, és a Half-Life 2-t.

Megijedni azonban nem kell. Aki attól fél, hogy az új vérszopó játék egy „csihi-puhi no-brainer tucat-FPS" lesz, annak alaptalanok a főbiái. A Troika nagy tisztelettel bánik a „Vampire: The Masquerade" univerzummal, és annyira kötődni fognak a PnP-RPG-hez, amennyire a lehetőségekhez mérten csak lehet. Küldetések sikeres teljesítése után XP-t, vagyis tapasztalati pontokat kapunk, majd idővel szintet lépünk. A karakterfejlődés központi szerepet kapott, számos képesség között oszthatjuk majd el a nehezen megszerzett stat point-okat. Ezek a képességek három csoportra vannak osztva. Az első a Tulajdonságok nevet viseli, itt követhetjük nyomon karakterünk Fizikai, Társadalmi, és Mentális fejlődését. A következő részleg a Képességek fedőnév alá van bújtatva. Itt a Tehetségek, a Képességek, és a Tudományok terén való előmenetelünk válik láthatóvá. Végül a Diszciplinák csoportja, ahol klánunk speciális képességeinek folyamatos elsajátítását figyelhetjük meg. Ezek után nyilvánvalóvá válik, hogy a nézőpontváltás nem eredményezte a szerepjáték elemek elkorcsosulását, sőt, még több lehetőségünk van, mint a 2000-ben készült játékban. Túlzottan hasonlítgatni azonban

nem szabad, mivel a Bloodlines nem folytatás, mindössze ugyanabban a világban játszódik!

Idegenek az éjszakában

A játék helyszínéül Los Angeles-t választották a készítők, de nem azzal a tájképpel fogunk szembesülni, mint amit a True Crime-ban akkurátusan lemodellezett Angyalok városa nyújtott. De nem ám. Ez itt egy alternatív LA, ahol a sötétség, és a kissé gótikus látványelemek dominálnak. Tökéletes környezet a vámpírléthez.

A játék legelején egy frissen átváltoztatott vérszopó szerepébe bújunk, és ki kell választanunk, hogy melyik klánhoz szeretnénk tartozni. Összesen hét csoportosulás közül választhatunk, ezek különböző képességekkel bírnak, hogy mások néznek ki, és az NPC-k is különféleképpen reagálnak rájuk a beszélgetések során, sőt karakterünk neme is módosíthatott párbeszédet eredményezhet. Megeshet, hogy egy Nosferatu kasztbeli vámpírral szóba sem állnak brutális megjelenése miatt, ugyanakkor a Toreador klán kifinomult sármőrjeinek, vagy a Ventrue család manipulatív, elmekontrolláló tagjainak a legrejtettebb titkaikat is könnyen kifecsegik. (Nem egyszer elő-

fordul majd a játék során, hogy egy harciasabb karakter csetepatéba keveredhet, míg egy megnyerőbb figura ki is húzhatja magát a harc alól.) A dialógusok nyitottságát tovább igazolja, hogy egy beszélgetés közben mi szabhatjuk meg, miként reagáljon karakterünk az NPC mondandójára. Azonban vigyázzunk, mert ha valakit megsértünk a játék elején, könnyen lehet, hogy a végén pont az ő segítsége fog hiányozni egy feladat legegyszerűbb teljesítéséhez. Amennyiben mégsem áll velünk szóba, nagy baj nem történhet, ugyanis egy problémát többféleképpen is meg lehet oldani. Többek közt ez teszi nagyon vonzóvá a Bloodlines-t: a kitűzött célhoz több úton is el lehet jutni. Némelyik veszélyesebb, vagy kacifántosabb, de a végén ugyanoda fogunk kilyukadni (kisebb-nagyobb sztori-béli eltérésekkel).

Okos kutya.. tied...

Játékmenet

Az, hogy milyen kasztot választunk az elején, nem csak a párbeszédeknél fog eltérést eredményezni, hanem az alapvető játékmenetben is. Mivel ez egy tempós, harcokkal tarkított RPG, elég sok időt fogunk azzal eltölteni, hogy az ellenséget napra hetjük fel kilétünket, így a játékos rákényszerül, hogy egyszer puskával, másszor mágiával (ugyanis a természetfeletti rosszfiúknak csak a legritkább esetben okoznak sérülést a halandók által készített fegyverek) törjön magának utat az ellenségek sorai közt.

Vér nélkül nem megy. Ugyebár ez az éltető folyadék, amit az emberek szíve pumpál át érhálózatukon, az a vámpírok számára elsődleges táplálékforrást jelent. Ne számítsunk a játékban kis fehér dobozokra, rajtuk vörös kereszttel, amik feltöltik életerőnket. Hivatalosan is vérszopók vagyunk, se nem élők, se nem holtak, így mindig szükségünk van friss adag hemoglobinra a fennmaradáshoz. Amennyiben a képernyő jobboldalán lévő vérszintmérő leesik, nem lesz kellemes érzésben részünk. Ezt elkerülendő, ártatlan járókelőkből kell magunkhoz vennünk a szükséges vörösvérteseket. Persze nem öljük meg őket, nehogy felfedjük magunkat. Továbbá ügyelni kell arra, hogy ne a nyílt utcán, egy villanypózna alatt kövessük el a manővert, külön-

Mondtam, hogy nincs nálam a lakcímkártyám...

tegyük. Egyes klánok rendkívül jól bánnak a tűzfegyverekkel, ők nagyobb precizitással találnak célba, valamint futás közben sem romlik le a lövés pontossága túlzott mértékben. Az érme másik oldalán lévő klánok nem értenek túlzottan a puskákhoz és pisztolyokhoz, ellenben ők a mágia terén bizonyulnak sokkal hatékonyabbnak. Az, hogy egy család jó lövész, vagy mesteri mágus, nem jelenti azt, hogy nem használhatják azokat a képességeket, amikben gyengébbnek mutatkoznak. A bő választéknak köszönhetően mindenki meg tudja alkotni a saját játékstílusához legközelebb eső vámpírt.

A Vámpírok uralmának a titka, hogy beolvadnak a környezetbe, és szürke eminenciásként mozgatják a szálakat. Ezt szem előtt tartva világossá válik, hogy egy emberekkel tömött night-clubban nem állhatunk le például vérmágiát használni. Nem feddben képesek hívni a rendőröket, és kellemetlen magyarázkodásba torkollhat küldetésünk.

Összegzés

A Half-Life 2 Source engine-je biztosítja a kiváló AI-t, a részletgazdag grafikát, az élethű mimikát és szájmozgást, így teljességgel ki van zárva, hogy a motor miatt elvérezhet a játék. A Troika pedig hozza az RPG-k terén szerzett tapasztalatát, a megkérdőjelezhetetlen szakértelmét, az összetett, mégis akciódús játékmenetet, és a magas újrajátszhatósági rátát. Ezen sem bukhat el a játék. A White Wolf „Vampire: The Masquerade" univerzuma ad helyet magában a Bloodlines-nak, ez még egy olyan tényező, ami megint csak bizakodásra ad okot. Ha valamit három kiváló részből gyúrnak össze, ki van csukva, hogy az ne legyen fenséges.

Dante

VÁMPÍRKLÁN-HÁBORÚ

A Vampire: The Masquerade - Bloodlines-ban hét vámpírklán különböző nemű sarjai közül választhatjuk ki karakterünket. Nézzük át a családok legjellemzőbb tulajdonságait.

Ventrue: Ők az élőholtak nemesei. A sötét időkben királyok, királynők, lovagok, és hódítók választattak ki, hogy e klán sziláról alapját képezzék. Mostanra tiszteletet, és presztízst nyertek a vámpírok és emberek körében is, ezzel is elősegítve a fajuk rejtve maradását.

Toreador: A legkifinomultabb kaszt. Többnyire álmodozókból, és művészekből áll. Szépérzékük kapcsán szorosan kötődnek a halandó világhoz. A Toreador klán tagjai számára az emberek nem csak prédák. Egyenesen rajonganak értük.

Gangrel: A nomádok, a befelé fordulók. Ezekkel a jelzőkkel illetik az állatias mozgású Gangrel család vámpírjait. Eléggé laza kapcsolat van tagjai között, a belül lakozó állati énjükkel néhányan olyan szoros kapcsolatot ápolnak, hogy alakváltásra is képesek.

Tremere: E klán felé irányul a legkevesebb bizalom, ők a Thaumaturgy nevű vérmágia megalkotói, és mindennapos gyarkorlói. A csoporton belüli erőviszony az erősorrenden alapszik. A titokzatos Teremere-kben senki sem bízik.

Brujah: A legbrutálisabb, és legerőszakosabb család, ám nem szabad őket félreismerni. Sosem balheznak ok nélkül, leginkább a változásért, és az életen-halálon túlmutató szabadságért küzdenek. Szenvedélyes és kemény harcosok.

Malkavian: A Malkavian apa a vérrel együtt az őrületet is továbbörökíti gyermekeibe. Ez az elmezavar ugyanakkor egy szokatlan belső hanggal párosul, ami gyakran helyes megérzésekkel látja el a vámpírt, máskor viszont teljesen félrevezeti. Ez az ajándékuk, és az átkuk is egyben.

Nosferatu: Minden klán közül ők a legvisszataszítóbbak. Fizikai megjelenésük egy átoknak köszönhetően torzult el, az emberekből undort váltanak ki. Ennek köszönhetően megtanultak az árnyékokban mozogni, szinte láthatatlanul, így kiváló kémek, és információszerzők lettek.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Nem ismert
MIBEN LESZ MÁS: Változatos játékmenet, méltó köntös. Ez lesz „A" Vampire játék.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Nagybetűs HANGULAT
- Szerteágazó történet
- Source Engine

INFO REBELMIND | REBELMIND | SPACEHACK.REBELMIND.COM | 2004. IV. NEGYEDÉV

EXKLUZÍV BETA TESZT

Csapdába estünk központ, kérem nyomjanak három gombot...

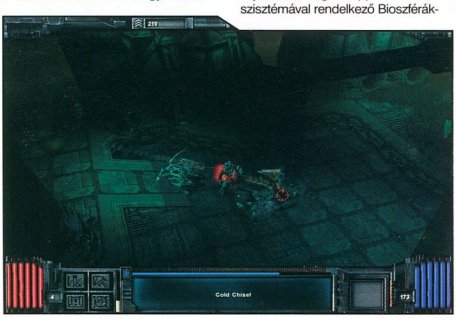
Kezdődik a vagdalkozás...

SPACE HACK

Bioszférából jöttem, Space Hack a nevem, mesterségem címere D. K.

A ronda, csúfos, távoli jövőben nem lesz túl jó helyzetben szeretett anyabolygónk, a Föld. A masszív méreteket öltő túlnépesedés következtében nem tudta kiszolgálni az emberiséget, ezért a kormányok összefogtak. Ez dicséretes dolog, ám képesek vagyunk akkor kapcsolni, amikor már szinte késő, és ilyenkor drasztikus eszközökkel lehet csak elejét venni a további katasztrófáknak. Így történt, hogy az egyhangúlag megszavazott döntés alapján deportálni kell a népesség jelentős százalékát más planétákra. A szelekció a törvénysértés alapján működött. Gyorsan hajtottál? Nem fizetted ki időben a villanyszámlát? Túl hangosan nyomtad a Quake 10-et az esti órákban? Már ilyen apróságokért is egy Mars-járaton találhattad magad.

Persze nem a bolygó felszínére pakolják ki a törvényszegőket. Hatalmas, saját mesterséges nappal és ökoszisztémával rendelkező Bioszférákban indítják útnak a jónépet. Ezt a gigantikus űrhajók lepottyantják az idegen planétán, és a „telepesek" addig élhetnek bennük, amíg „fel nem nyergelik a bolygót" emberi használatra. Egy borús délutánon útnak indult a Maximus XV nevezetű teherhajó. Bendőjében 15 darab önellátó Bioszféra terpeszkedett, megtöltve majdani lakosaikkal. A pilóták hamar elhessegették baljós előérzeteiket, és nyugodt szívvel vágtak neki a hosszú útnak. Kapkodták is a fejüket, mikor a „Fekete Nebula" nevezetű gravitációs jelenség magába szippantotta az egész űrhajót. A bajt tetézte az is, hogy évekkel ezelőtt benyelt pár szörnyet is, akik az idők során szép kis kolóniát hoztak itt létre, és a frissen elnyelt hajók legénységéből táplálkoztak. A Maximus XV húsos falatnak ígérkezett, ám az utolsó Bioszférában ott volt Space Hack. Neki volt egyedül esélye, hogy beindítsa a teherhajó vészhajtóműveit, és kitörjenek a gravitációs csapdából. Ja, ezek a bizonyos hajtóművek természetesen a többi Bioszférán keresztül vezető út végén vannak, a raktér másik végében.



A játék a készítő Rebelmind bevallása szerint is a Diablo sorozat kiváló elemeiből merít (klón, na) és ez méterekről érződik is a programon. Tulajdonképp olyan szinten hasonlít a Blizzard gyermekeire a Space Hack, hogy egy kisebb esszét tenne ki

BIOSZFÉRA

A „Bioszféra" szót Vladimir Vernadsky alkotta meg 1929-ben. A bioszféra az élet zónája a Földön, itt található meg minden élő organizmus - beleértve az embert is -, és minden olyan szerves anyag, ami még nem bomlott le. Az élet a föld korai szakaszában, 4,5-3,8 milliárd éve alakult ki, és ez különbözteti meg bolygónkat a naprendszer többi tagjától. A lét kémiai reakciói nagy hatással voltak az atmoszféra összetételére, így jött létre az oxigéndús légkör. A bioszférában összetett hierarchiára épül az élet, ezt nevezzük táplálékláncnak. Ez egy igen érzékeny rendszer, amiben a legkisebb változás is ökológiai katasztrófához vezethet, ugyanis az élet minden szintje az alatta lévőtől függ. Így most már világos, hogy a Space Hack-ben pontosan az lesz a feladatunk, hogy a táplálékláncból kivonjuk az idegeneket.

azoknak a dolgoknak a leírása, amiben hasonlítanak, viszont egy-két Post-It cetli elég lenne a különbségek részletes ismertetéséhez.

Ezek alapján rájöhetünk, hogy a játékmenet nem vonultat fel semmi újdonságot. Aki életében akár tíz percre is leült a Diablo-k elé, azt már nem érheti meglepetés. Illetve annyi, hogy nem választhatjuk meg karakterünk kasztját, hanem a kezünkbe nyomják Space Hack-et. Ő elvileg igen híres és képzett harcos, a Fekete Nebula okozta lelki traumát mégis csak úgy tudta feldolgozni, hogy visszaesett első szintre. Darálhatjuk a szörnyeket, mint a gép, a hőn áhított XP-ért cserébe, ezzel is sürgetve a szintlépést. Természetesen folyamatosan kapjuk majd az új Quest-eket, a különféle NPC-któl, amiket rendszerint újabb garmada monszter legyilkolásával teljesíthetünk. Joggal tehetjük fel a kérdést, hogy „nem monoton ez egy kicsit?" Játékosa válogatja, hogy kinek mi az egyhangú. Nekem a játék a felénél olyan egysíkúvá vált a bal egérgomb szüntelen, és ritmikus csapkodása, hogy nagyjából félpercenként néztem fel a monitorra. Ebből ered a következő negatívum. A nehézség egyáltalán nincs megfelelő szintre belőve.

Sajnos nem értem még a negatívumok felsorolásának végére. Az rendben van, hogy nem választhatunk kasztot, az is, hogy darálni kell a pályánként százas nagyságrendben nekünk eső ellenséget, de az már nem, hogy 0, azaz NULLA darab Skill-t tanithatunk emberkénknek. Milyen dolog Diablo stílusú játéknak nevezni azt, amiben nyoma sincs a „mintapéldány" kiterjedt Skill-rendszerének? Installálás közben visszaemlékeztem, mikor kis Barbárommal elsajátítottam az első szintű Whirlwindet, és kíváncsian vártam, hogy a Rebelmind-os skacok milyen fantáziadús Skill-eket implantáltak a programba. Pont ezért borult el az agyam, mikor szembesültem a sivár valósággal.

A játékmenetet lehúztam a fenti sorokban, de mivel csak béta állapotban van a Space Hack, ezért még elég képlékeny. Pontosan arra szolgál ez a fejlesztési fázis, hogy finomhangolás on menjen keresztül a „gameplay", és irtsák a bugokat. A Rebelmind programozói egy gyönyörű editorral szerelkeztek fel. Folyamatosan tesztelik a játékot, és ha egy elem egetverően elüt a többitől, belépnek a pályaszerkesztőbe, és pár kattintással helyrerakják a hibádzó építőkockát. A lengyel srácok függetlenül készítik a játékot, így nem áll a hátuk mögött egy roboszus kiadó, aki pénzelné a projekt-et, ezért saját erőből kell minden byte-ot finanszírozniuk. Ez sajnos azt eredményezi, hogy fejlesztési idejük vészesen korlátozott. Pontosan ezért nem kerül Multiplayer támogatás sem a Space Hack-be. Nem áll szándékomban senkit sem elkeseríteni, aki kiemelt figyelemmel kísérte a játékról megjelent csekély mennyiségű infot. Éppen ezért boldogan közlöm, hogy nem csak negatív dolgokat lehet elmondani a játékról.

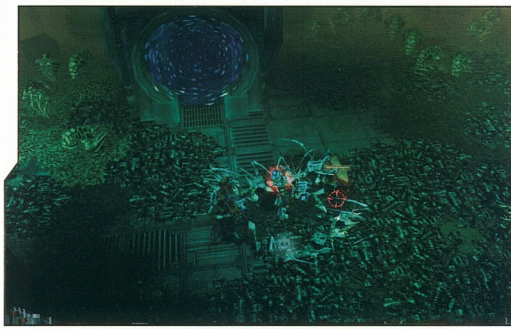
No, akkor egyeztessük az óráinkat...

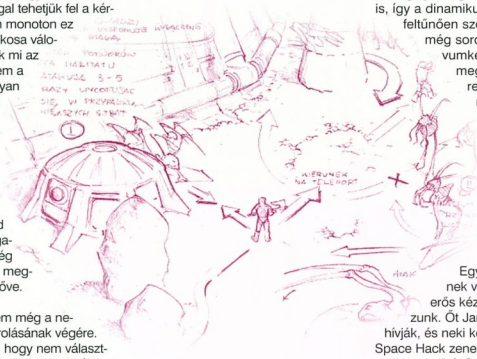
gulatot hozzák vissza. Természetesen a nosztalgikus hangulatot megtámogatja még a legújabb technika is, így a dinamikus fényforrások, a feltűnően szép árnyékok, és még sorolhatnám. Pozitívumként említeném meg még, hogy szerencsére a Rebelmind-osok nem estek át a ló túloldalára, így nem lett agyoncsicsázva a látványvilág. Inkább az egyszerű, mégis nagyszerű jelző illik rá.

Egy lengyel úriembernek vállveregetéssel, és erős kézfogással tartozunk. Öt Jarek Siwinski-nek hívják, és neki köszönhetjük a Space Hack zenei világát. Lágy, amibent beütésű muzsika dukál a játékhoz, aminek sikerül visszaadnia a csípős hideg légkört, a forró mesterséges napsütést, és a mocsarak párás hangulatát. Számomra ez sokat jelent. Amennyiben valaminek rossz, oda nem illő zenéje van, az súlyos százalékokat vonhat le az értékelésből. Szerencsére a játék könyvtárában OGG formátumban fellelhetőek ezek a zeneszámok, és hatalmas méreteket öltő gyilkolás nélkül is élvezhetők.

A Space Hack-nek egyetlen egy baja van. A kis költségvetés. Ez sajnos annyira szembetűnő, mintha a Titanic-ot egy fürdőkádban forgatták volna le. A Rebelmind-os srácok tehetségesek, és ha egy kicsivel nagyobb tőkét tudtak volna mozgósítani, a Space Hack igen kiforrott játék lenne. Több idő a skill-ekre, a multiplayer lehetőségre, a játékmenet csiszolására, és tényleg olyan játékélményben lett volna részünk, mint a „példakép" esetében. Így sajnos csak egy erős közepes Diablo Light-ot kapunk a lengyel kollégáktól. Maga a játék, ahhoz képest, hogy még csak béta állapotban van, már igen stabilnak mondható, és túl sok bugba sem ütköztem a tesztelés során. Zárszóként csak annyit mondanék, hogy remélem valaki felkarolja a team-et, és kicsivel nagyobb anyagi szabadságot ad nekik, mert van bennük legalább egy kiemelkedő játéknyi szufla.

Dante





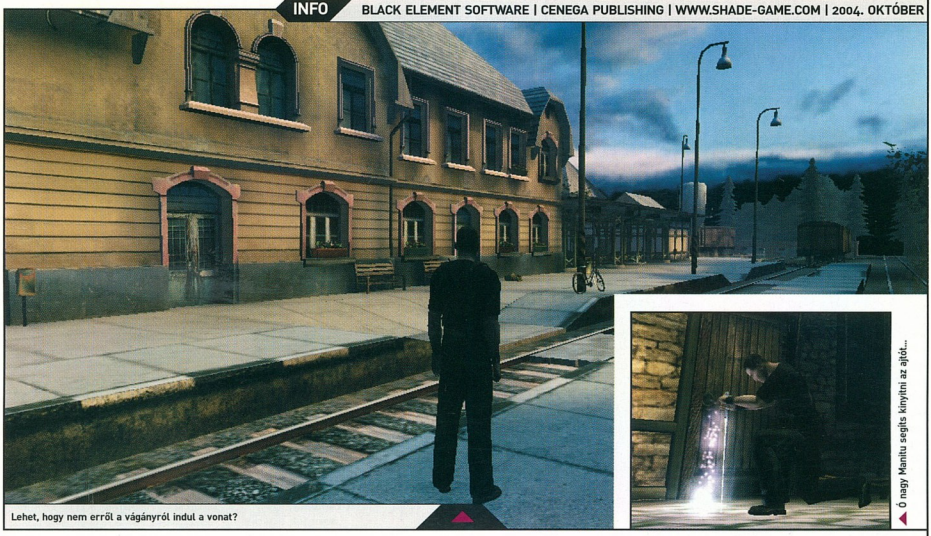
Különböző éghajlatú helyszíneken visz keresztül minket kalandunk, így sivatagtól kezdve a jeges tundráig szinte mindenfelé bóklászni fogunk majd (összesen 45 pályát tartalmaz a 15 Bioszféra). Ezek mind nagyon szép környezetek, amik szerencsére meg vannak töltve élettel (vagy halállal). Igen változatos és egészen méretes térképeket szerkesztettek nekünk a fiúk, ám sajnos ez még mindig nem elég ahhoz, hogy a játékmenet is sokszínű legyen. A 3D-s motor a srácok egyik korábbi fejlesztéséhez készült, nevezetesen a Grom-hoz. A projekt vezetője azt nyilatkozta, hogy szinte csak az alapokat tartották meg (szkript rendszer, editor-ok), a kód jelentős százalékát újraírták. Ami meglepett, hogy ez az engine olyan helyszíneket rajzol elénk, amik tényleg a jól ismert Diablo-s han-

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1Ghz Celeron, 32Mbyte VRAM, 256 MB RAM, 500 Megabyte HDD
MIBEN LESZ MÁS: A fejlesztők bevallottan klónozzák a Diablo-t Hight-tech köntösben.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Szép látványvilág
- Egyhangú játékmenet
- Kis költségvetés

INFO BLACK ELEMENT SOFTWARE | CENEGA PUBLISHING | WWW.SHADE-GAME.COM | 2004. OKTÓBER



Lehet, hogy nem erről a vágányról indul a vonat?

Ő nagy Manitu segíts kinyitni az ajtót...

SHADE: WRATH OF ANGELS

Vérbeli kalandjáték korrekt megoldásokkal

Érdekes levelet kaptam minap a testvéremtől. Azt írja, felfedezett valami hatalmas titkot, amit senkinek sem szabad megtudni, de segítenem kell neki, mert nagyon nagy bajban van, és én vagyok az egyetlen, akiben megbízik, és segíteni tud. Azonnal vonatra ültem, és mikor megérkeztem abba a kisvárosba, hatalmába kerített valami megfoghatatlan rossz érzés...

Démonok, élőholtak, varázslók, középkori lovagok, melyekkel meg kell küzdened, misztikus és gonosz világok, kazamaták, várak, ókori piramisok útvesztői, melyeken keresztül kell haladnod, hogy megtaláld végre a segítségedre váró testvéred.

A Cseh Black Element Software műhelyében nem más készülődik már egy éve, mint egy teljes 3D-ben pompázó akció-horror-kalandjáték. Tudom, ez így önmagában nem adna okot a lelkesedésre, de... Először is az egész cucc a Black Element saját fejlesztésű motorjára épül, ami annak ellenére, hogy nem igényel erőművet a futásához, fantasztikus látványvilágot tud kölcsönözni a monitorokra. Másodszor pedig az egész fejlesztő csapat fiatal és lelkes hardcore játékosokból áll, akiknek ez lesz az első önálló munkájuk, ami valljuk be, nem kis teljesítmény.

Lehet, hogy nem fogok tudni vakuval fényképezni odabent...

A játék egy egyszerű, de mégis izgalmas történeti szálon fut végig, így olyan érzésünk van közben, mintha egy film szereplői lennénk. Az egész azzal kezdődik, hogy hősünk egy rejtélyes levelet kap a bátyjától, miszerint az felfedezett, és hozzányúlt valamihez, amit nem kellett volna piszkálnia, és most rendesen bajban van. Csak az ő segítségére, és titoktartására számíthat, mert erre az egészre nem derülhet fény semmi szín alatt, és gyorsan helyre kell állítani, amit elrontott. Felkerekedik hát hősünk, és elindul abba az Észak-Európai, hegyvidéki kisvárosba, ahonnan a levelet kapta. Amint megérkezik, rossz érzések kerítik hatalmukba, hiszen az egész város kísértetiesen kihalt, egy lelket sem lehet látni sehol. Hamarosan megtalálja testvére szobáját az állomáshoz közeli hotelben, ahol egy pisztoly, és egy rövid útmutató várja, hogy menjen a közeli templomba, és ott a kazamatákban találegy járatot, amin keresztül utána tud menni. Az első igazán baljós jelekkel már a szállodában találkozik, mikor kifelé jövet a recepciónál két zombi várja. A templomban ismét hasonló élményben lesz része, de az igazi kalandok csak akkor kezdődnek, mikor megtalálja a kazamatákban feltárt, évszázadokkal ezelőtt befalazott járatot, melyet a bátyja felnyitott. Belép hát a rejtélyes alagútba, melynek a végén egy teremben egy angyal várja, akitől megtudja végre, mi történt pontosan, és azt is, hogyan találhatja meg a testvérét.

A segítő angyal végig kíséri hősünket az utazás alatt, újabb és újabb feladatokat, útmutatást, és némi segítséget adva. Kap tőle egy kardot, mely hatékony fegyver a gonosz lények ellen, ráadásul minél többet használják, annál erősebb lesz. Megajándékozza továbbá egy képességgel, ami ellen hősünk erősen tiltakozik, de az angyal hajthatatlan, mert tudja, hogy e nélkül nem tudná teljesíteni a feladatokat. Melléad segítségképp egy nagy erejű démont, akit megidézve karakterünk felveszi az alakját, és használni tudja az erejét, bár csak egy rövid időre.

A történet napjainkban indul a rég lepusztult föld mélyén megbúvó épületek romjai között. Innen kijutva, egy másik korban, a sötét középkor egyik várában találjuk magunkat. Ezután egy még régebbi idősíkon, a fáraók korában, a piramisok és a korabeli egyiptomi paloták labirintusaiban kell bolyonganunk. Végső utunk az élő ember által soha nem látott, szörnyektől és démonoktól nyüzsgő misztikus világon át vezet. Vannak olyan pályarészek, ahol egy darabot, és továbblépéssünk, különböző mágikus tárgyakat, varázsszelencéket kell összegyűjteni, és átadni az angyalnak, nem utolsó sorban pedig átverekedni magunkat a gonosz angyal által életre keltett szörnyek, démonok, harcosok sorain. Ez az ára annak, hogy megtaláljuk, és kiszabadítsuk az elveszett testvért.

Lefarigcsálok belőled egy kicsit, ha nem állsz arrébb...

Vérbeli kalandjáték a Shade, hiszen rejtélyeket kell megoldanunk és különféle tárgyakat megtalálnunk, hogy továbbhaladhassunk. Vérbeli horror a Shade, hiszen húsz különböző tulajdonságú szörnnyel kell megküzdenünk az utunk során, és vérbeli 3D akciójáték, mivel a feladatok megoldásához elengedhetetlenek a véres összecsapások, és minden ellenséges karakter megölése. Mindezt úgynevezett „Third Person View" (a la Tomb Raider) nézetben követhetjük el, bár lehetőség van bármikor átváltani abba a bizonyos „First Person View" (a la Half Life) módba. A nézőpont gyakorlatilag szinte végtelen szabadságfokú, hiszen teljesen körbejárhatjuk karakterünket, legalábbis akkor, ha egyhelyben áll. Menet egyszerűen meg kell találni az utat. Van, ahol némi logikával kell kinyitni vagy megtalálni egy-egy átjárót, van olyan rész, ahol ügyes mozgással és pontos ugrásokkal tudunk továbbhaladni, máskor meg a titkos ajtónyitó szerkezetet kell megtalálni. Vannak olyan pályarészek, ahol tárgyakat kell összegyűjteni, hogy továbbhaladhassunk, máskor meg a nagyszámú ellenséget kell legyőzni ahhoz, hogy kinyíljon egy átjáró. Fő feladatként egy kiszabadult gonosz angyal széttört lelkének darabjait kell összegyűjteni, amik a négy különböző korban vannak elrejtve. Ahhoz azonban, hogy az adott korban megtalálhassunk egy-

jó, hiszen mindig azzal a fegyverrel harcolhatunk, amivel leginkább legyőzhetjük az ellenséget. Na itt ez nem így van. Egyetlen lőfegyverünk van, a pisztoly, amit még a legelején a szállodában találtunk. Ezzel könynyedén elintézhetjük a gyengébb karaktereket, (zombik, csontvázak) viszont nem lesz hozzá lőszertutánpótlás, és csak az új pálya elején töltődik fel újra. Végig velünk lesz viszont varázserejű kardunk, amit az elején az angyaltól kaptunk. Itt és most valóban igaz, hogy többet ér az éles penge, és az ügyesség, mint a lőfegyver. Szerencsére felvehetjük a megölt ellenség fegyvereit, a különféle kardokat, csatabárdot, pallost, lándzsát, de ezekből egyszerre csak egyet vihetünk magunkkal. Néha kapunk az angyaltól egy számszerijat, amivel a távoli ellenségeket tudjuk leszedni, legalábbis, ha lesz nálunk elég nyílvessző (az is felszedhető a földről). Lesz ezenkívül némi varázstudományunk, amit démonná változva tudunk használni. Ezeket a pályákon összegyűjtött lángocskák beváltásával vásárolhatjuk meg, a néhány alaposan elrejtett pályarészen lévő csarnokban. A lángocskák összegyűjtéséhez minden hordót, korsót, ládát össze kell törni, és minden rejtett zugba benézni, néhol pedig rejtett ajtók mögött található szobákban akadhatunk rá néhányra.

Az akciójátékok minőségének egyik meghatározója az ellenséges karakterek intelligenciája. Nos, azt hiszem, ez a játék gyenge pontja, mivel azt tapasztaltam, hogy többnyire ügyesen megírt scriptek mozgatják a Shade szörnyeit. Ez különösen az egyiptomi pályákon volt feltűnő, amikor a pályára belépve az íjász testőrség töretlenül rohant a nekik megszabott helyre, hiába futottam velük szemben, vagy éppen utánuk. A legtöbb karakternél azért érezhető valamiféle intelligencia, hiszen a pályák egy bizonyos területén belül folyamatosan követtek, és próbáltak megölni, de ha sikerült átjutnom egy másik területre, oda soha nem követtek. Ha sikerült visszafutnom valahová egy ajtó mögé, és becsukni előttük, akkor ott toporogtak a túloldalon, és az ajtón keresztül le tudtam őket lőni.

Az AI hiányosságaitól eltekintve a játék teljesen rendben van. A hangulat igazán hátborzongató, legalábbis amíg hozzá nem szokunk a hangokhoz és a szörnyek látványához. Az irányítás valóban remek, a látvány magával ragadó, kellőképpen nehéz, nincsenek megoldhatatlannak tűnő rejtvények, és nincsenek pixelekre kiszámított, szinte kivitelezhetetlen halálugrások. Van viszont jó sok ellenséges karakter, úgyhogy egy-egy komolyabb pályarész után lehet pihentetni az egér bal gombját. Egyszóval azt nyújtja, amit elvárhatunk egy ilyen stílusú játéktól.

Clemi

VARÁZSLATOK

A varázslatokat csak démoni állapotban tudod használni. Ebbe az R megnyomásával jutsz. A démoni állapot csak meghatározott ideig tart.

Spell of Firesparm: Klasszikus tűzgolyódobás az ellenségre. *Ára: 20*
Wall of Fire: Tűzfal emelése az ellenség köré. Elveszi az energiáját. *Ára: 110*
Flame of Hatred: Hasonló varázslövedék, mint a tűzgolyó, de háromszor hatékonyabb. *Ára: 80*
Wind of Apocalypse: Pattogó tűzgolyó, ami mindent elpusztít, ami az útjába kerül. *Ára: 200*
Spell of Freeze: Megfagy, azaz nem tud mozogni az ellenség tőle. *Ára: 10000*
Skull of Death: Robbanó lövedék. *Ára: 100*
Ring of Immortality: Egy varázsfelhő, amit a démon tud létrehozni, de emberré visszaváltozva is halhatatlan marad, amíg a felhő hatása tart. *Ára: 25*
Whisper of Chaos: Az ellenséges karakterek egymást támadják a hatása alatt. *Ára: 10000*

SHADE NYEREMÉNYJÁTÉK

A Cenega Kft. három darab eredeti Shade: Wrath of Angels játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mi a neve a játék alapját adó motornak?

Kitől kap levelet a főhős a játék kezdetén?

Hány féle lőfegyverrel harcolhatunk a játék során?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Shade: Wrath of Angels játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: P-III 700 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB-os videokártya, hangkártya, 1 GB szabad hely.
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Milyen sikerre számítanak a multiplayer teljes hiányában?

DVD: Demo, Video, Patch Hátter, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | BROKEN SWORD SD - **92%** TOMB RAIDER AOD - **86%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **30** ÓRA

- + Változatos küldetések
- + Könnyű irányíthatóság
- + Szép grafika
- − Kevés fegyverünk lehet
- − Gyenge az AI

85%

BEMUTATÓK

65 XPAND RALLY

Dőzs. Ezzel a szóval lehetne jellemezni azt az állapotot, amely a rallisport szerelmeseit fogadja, ha az idei játékfelhozatalra tekintünk. Van egy híres versenyzőről elnevezett nagy múltú sorozat, van egy híres versenyzőről elnevezett friss hús és itt a kakukktojás is, melynek nincs köze semmilyen híres versenyzőhöz. Annál inkább az FPS-ekhez, ugyanis a lengyel Techland csapata a Chrome nevű játékuk motorját pofozta ki és tolta be az autós proggi alá. Ki tudja, osonó pályán lehet, hogy az Xpand Rally lesz a befutó.

68 COLIN MCRAE RALLY 2005

Vicces. Colin McRae nem indul idén a WRC mezőnyében, ám a róla elnevezett sorozat ezzel mit sem törődve folytatja menetelését. A skót úriember idén inkább más oldaláról mutatkozott meg, indult a Dakar Rally-n és a legendás Le Mans-i 24 órás viadalon is. Ezen megmérettetések ugyan nem kerültek bele az ez évi változatba, de talán nem is baj, hiszen ennek a sorozatnak a rally-ról kell szólnia. Meg aztán elképzelni is nehéz lenne, hogy mi történne, ha McCrash uraság netán hőlégballonozásba kezdene...

70 PRO EVOLUTION SOCCER 4

Örök vita, hogy melyik is a legjobb focis játék. Jelentkezők jöttek, mentek, a Fifa sorozat viszont már elég régóta ott van a mezőnyben. Konzolos berkekben viszont már régóta a Pro Evolution nevet mormolják a rajongók, nem is alaptalanul. Szerencsére a Konami mostanában komolyan veszi a PC-s platformot, így nekünk is megadatott az összehasonlítás élménye. Ráadásul most már, mint visszatérő vendéget köszönthetjük a sorozat legfrissebb tagját.

72 TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Na ki a legtöbbet kereső sportember manapság? Bizony Ő, még Suszter Misit is túlszárnyalja (végre valamiben alulmarad a német). Biztos szívesen cserélnél vele pénztárcát, de arra nem gondolsz, hogy a „Tigris" már piciny gyermekkorától csak a golfnak él, minden idejét a gyakorlás tette és teszi ki. Persze nagyon nem kell sajnálni, elvégre azt csinálja, amit szeret, és ez keveseknek adatik meg, pláne ilyen fizu mellett. Most ha csak egy kis időre is, átélheted ezt az életmódot a remek sorozat idei aktuális darabjában.

LEÍRÁSOK

74 RICHARD BURNS RALLY - 93%

Richard Burns nem indul idén a WRC mezőnyében és ez viszont cseppet sem vicces. A tavalyi szezon utolsó versenye előtt rosszullét lett úrrá az angol klasszison egy privát autózás során és kevésen múlott, hogy nem történt végzetes baleset (ez egyébként Markko Martin-nak köszönhető, aki utasa volt a járműnek és felismerve a helyzetet megállította a kocsit). Az igazi sokk azonban csak ezután következett: az orvosok agytumort diagnosztizáltak Burns-nél. Azóta folyamatosan kezelés alatt áll, ám arról semmit sem tudni mikor térhet vissza a versenypályákra. Szomorú aktualitást nyert tehát a játék, reméljük azonban, hogy a megjelenése erőt ad Richard-nak a mielőbbi felépüléshez.

SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Silent Hunter III
- Need for Speed Underground 2 — 2004/11 Electronic Arts
- Football Manager — 2005/02 UbiSoft
- Miami Vice
- Hot Wheels Stunt Track Challenge — 2004/11 THQ
- Tony Hawk's Underground 2 — 2004/11 Sega Europe
- Club Football 2005 — 2004/11 TBA
- Championship Manager 5 — 2004/10 Codemasters
- Knight Rider 2 — 2004/10 Activision
- Flat-Out — 2004/10 Empire Int.
- Dri3r — 2004/10 TBA
- Pacific Fighters — 2004/10 Eidos
- Top Spin — 2004/10 Atari

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Colin McRae Rally 2005 — 2004/09 UbiSoft
- Tiger Woods PGA Tour 2005 — 2004/09 Electronic Arts
- Madden NFL 2005 — 2004/09 Codemasters
- NHL 2005 — 2004/09 Electronic Arts
- Combat Flight Simulator 4 — 2004/09 Microsoft
- Euro Rally Champion — 2004/09 Oxygen Interactive
- Richard Burns Rally — 2004/09 SCi

A MÚLT - TOPLISTA

1. Need For Speed: Underground — Electronic Arts
2. Pro Evolution Soccer — Konami
3. Richard Burns Rally — SCi
4. Colin McRae Rally 04 — Codemasters
5. Toca Race Driver 2 — Codemasters
6. Freelancer — Microsoft
7. NHL 2004 — Electronic Arts
8. Lock On: Modern Air Combat — UbiSoft
9. Uefa Euro 2004 — Electronic Arts
10. Toca Race Driver 2 — Codemasters

INFO TECHLAND | TECHLAND | XR.TECHLAND.PL/EN/SHOW.PHP | 2004. SZEPTEMBER

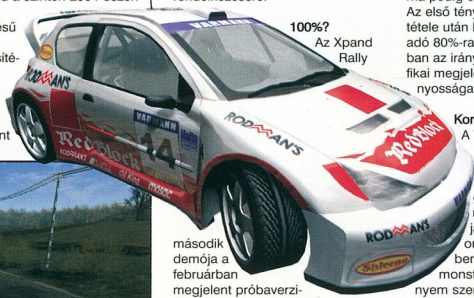
Biztos, hogy erre van Málta?

Itt sem hallották a felhívást a parlagfűvel kapcsolatban...

XPAND RALLY

A lengyel reménység már az ajtóban kopogtat

A világverőnek kikiáltott Richard Burns Rally-t készítő angliai SCi Games szinte már minden héten meglepi a nagyközönséget, egy-egy szemet gyönyörködtető in-game videóval, azonban a cég a közelgő 2004. szeptember 3-ra tervezett megjelenés ellenére sem rukkolt még elő egyetlen játszható demóval sem. Szerkesztőségünkben egyre nagyobb a gyanú, hogy az RBR demo kiadás késleltetése bizony nem is annyira véletlen, lehet, hogy az „angélusok" egyszerűen csak kívárnak; a lehető legtöbb információt összegyűjtve a nagy ellenfél hírében álló Xpand Rally-ról. A lengyelországi Techland a szintén 2004 őszén tervezett megjelenésű rali játéka népszerűsítésére egy egészen más stratégiát állított fel, mint a CSi; a februárban még csak 60%-os készültséget hirdető demo1 után, mos már sorban második alkalommal, újabb játszható előzetest bocsátva a PC Games rendelkezésére.



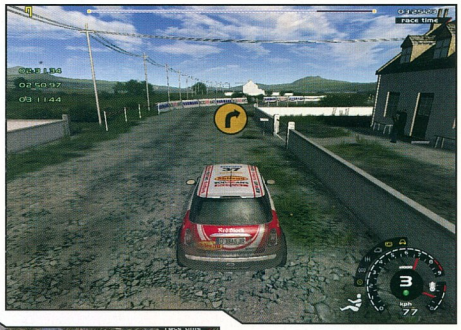
100%?

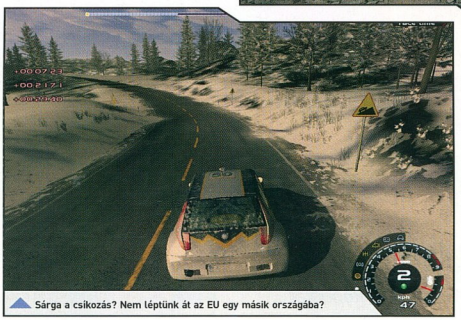
Az Xpand Rally második demója a februárban megjelent próbaverzióval ellentétben ezúttal nem közöl információt a készültségről. Első pillantásra úgy is tűnik, mintha tulajdonképpen már készen is lennének a munkával a lengyel programozók; tehát az alkalmazás valójában aranylemez közeli 100%-os állapotú. A játék menürendszere valójában már elnyerte végső formáját, például a Rally Championship opciót választva, kis fejszámolás után kiderül, hogy az Xpand Rally kampányjátékában nem kevesebb, mint harminckét kupa megszerzése a cél, az elérhető rali autók száma pedig eléri harmincnyolcat. Az első tényleges versenykör megtétele után készültséget a mértékadó 80%-ra mérsékeltem, elsősorban az irányíthatóságban és a grafikai megjelenítésben fellelt hiányosságai miatt.

Korlátok között

A Techland az Xpand Rally megjelenítéséhez a saját fejlesztésű Chrome névre hallgató grafikus motort alkalmazza, a demo2 alapján úgy tűnik, professzionális szinten. Az engineben rejlő képességek demonstrálását, ezúttal véleményem szerint a fejlesztők kicsit már túlzásba is vitték a játékban. A grafika tényleg nagyon jó, és rendkívül aprólékosan skálázható; azonban egy idő után a felhasználónak mégis az az érzése, mintha ezúttal mindazt be szeretnék mutatni a lengyelek az Xpand Rally-ban, ami a Chrome néven 2003. őszén kiadott FPS-ükben nem jött össze. Az igyekezet mindenek fe-

lett dicséretet érdemel, külön hangsúlyozva a profin megvalósított skálázhatóságot (11 kategóriában állíthatjuk a képi megjelenés részletességét; külön opciót kapott például az automatikus sebzés, a környezet vagy az útszéli tereptárgyak). Mindent maximumra állítva a képi látványért már igen magas árat kell fizetnünk. A demo2 tesztelésére használt 2,8 Ghz-s PIV CPU, egy 256 MB Geeforce Fx 5900-as VGA-val bizony jó néhány alkalommal beleizzadt maximális felbontás mellett az alkalmazás futtatásába, szinte már súrolva a játszhatóság határát (részleteiben lásd a keretes írásban). A versenyhelyszínek faunájának részletezettsége szinte már festőien aprólékos, az Xpand Rally-ban minden fűszál, minden bokor és minden falevél külön renderelést kapott, ami valljuk meg, nem is olyan rossz dolog, hiszen ez manapság szinte alapkövetelménnyé lépett elő. A Chrome engine nagy dobása ezért nem is ez, hanem a dinamikus időjárás animáció alkalmazása. Ebben a programban óránként!! lehet állítani a napszakot, ami a játék során a pályára vetülő fény-árnyék viszonyok megjelenítésében érhető tetten. Például egy kora délelőtti versenyen a szűk kanyon sziklái közé beérve szinte teljesen elsötétül a pályaszakasz a rávetülő hatalmas árnyékok miatt. Ugyanez a helyszín, délben, hasonló verőfényben úszik a hozzá vezető nyílt, füves szavannás pályaszakaszéhoz. A napszakválasztással dinamikusan változik borús időben a pályán szépen kirajzolódó felhők árnyéka is, a délelőtti versenyeken a nap keletről, délután nyugatról világítja meg azokat. A fény-árnyék játék a napszaktól függően autónk fényezésén is másképpen jelenik meg. A környezet animáció, a dinamikus időjárási viszonyok alkalmazása és a teljes felületében tükröződő autó karosszéria mellett az Xpand Rally hemzseg a törhető, elmozdítható útszéli hirdetőtábláktól és szalag-





Sárga a csíkozás? Nem léptünk át az EU egy másik országába?

korlátoktól. Véleményem szerint talán ez utóbbi a legnagyobb túlzás a játékban; a versenypályák szinte minden egyes fordulója, gyakran az egyenesebb kigyorsítós szakaszok is agyon vannak telepítve kis ezüst színű karókkal melyeket vékony, vörös-fehér mintázatú szalag kőt össze egymással. E korlátrendszer minden eleme törhető, (minimum normál részletezettség engedélyezésekor), így a legkisebb érintés esetén is repkednek majd rali autónk körül az útszéli karók és szalagok, azt az érzetet keltve, mintha nem is versenyre, hanem répa betakarításra indultunk volna. Érdemes megjegyezni a kordon ügyében azt is, hogy a valódi rali helyszíneken a mai napig nem gyakorlat, minden egyes versenyméternél a földutak szegélyét bekarózva szalagokkal kijelölni.

A CHROME ENGINE IS NVIDIA FÉNYBEN CSILLOG

A lengyel fejlesztők saját grafikai motorral felvértezett rali játéka a műfajban szokatlanul jó, részletes és hatékony grafikai beállítási rendszerrel büszkélkedhet. Az alkalmazás elkötelezett támogatója az Nvidia terméknek, így az alábbi kis fps tesztet két Nvidia lapkával felszerelt videokártyával mértük.

	Geforce4 Ti 4200 64MB	Geforce FX 5900 256 MB
Best Quality	17-20 fps	25-37 fps
Balanced	19-25 fps	55-60 fps
Best performance	30-35 fps	55-77 fps

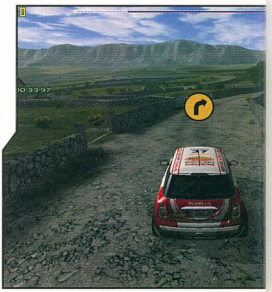
A tesztben a Nevada Stage 1 kódnevű pályát használtuk 1024x768-ban, egy PIV 2,8 CPU-val, 2 db. 512-es 400 Mhz-es dual DDR Rammal. A két videokártya közötti legnagyobb különbség a gyorsaságra kiélezett Best performance módban volt tetten érhető, ahol szinte minden grafika legalacsonyabb felbontásra van állítva gyárilag. Itt az 5900-as dupla akkora képfrissítési gyakoriságot produkált. Szintén tanulságos az eredmény a mindent maximumra kapcsoló Best quality módban, ahol még az 5900-as is több esetben 25 fps körüli értéket produkált, némi szaggatással is párosítva azt a monitoron.

Túl a hatvanon

Eleinte még a Chrome Engine optimalizálásának hiányának gondoltam, hogy a rali kocsik a játékban alacsonyabb sebességnél szinte csak vánszorognak. Tüzetesebb vizsgálat után rá kellett döbbennem, a jelenség nem grafikai bug, sőt szándékos effekt. Az alkalmazásban, ha a rali kocsi sebessége nem éri el a körülbelüli 60 Km/órát, a játék képi megjelenítésében valami olyasmit produkál, mint amikor a férfiember a szemközti járdán egy csinos lánycsoportot megpillantva úgy 10 km/óra sebességgel kezd araszolni járgányával ötvenről finoman lassítva ösztönösen, amolyan jó értelembe vett belső megfontolásból. Egy GTA specifikumú játékban ez még el is megy, de raliban semmi helye az ilyesminek, így szerintem e téren késlekedés nélkül változtatni kellene a megjelenítést. Nagyobb sebességnél a program dinamikus, valóságszerű mozgást produkál; a probléma csak 60 Km/óra alatti tempónál jelentkezik.

Korcsolyával a sivatagban…

Az Arab Emírségben bevett szokás, hogy a bevásárlóközpontok többsége ingyenesen használható jégpályát kínál a betévedő vásárlók kedélyfokozására. E körülmény körültekintő üzleti megfontolásra utal, de sajnos más a helyzet megítélése az Xpand Rally kapcsán, ahol, egy teljesen sík kigyorsítós murvás szakaszon kezdünk el piruettezni rali autónkkal. Az irányíthatóság foka a demo2 verzióban kötött, (médium fokozatú) így a tapasztaltak alapján azt kell mondjam, ha az autók menetfizikája nem változik érdemben a megjelenésig, az Xpand Rally egy rendkívül látványos, ámde játszhatatlan rali program lesz. Billentyűzetről kezdve a tesztet néhány méter megtétele után nyilvánvalóvá válok, hogy a választott Fiat Punto már a legkisebb kormánymozdulatra is utat téveszt, az ellenkorrekció hatására ugyan újra visszaugrik az optimális pályaívre, azonban azt nem tartja, gyors ütemben a másik oldalra kezd ki-



CSAK A FIAT?

Jelen állás szerint kizárólag a Fiat cég gyártmányai kaptak a valódival azonos elnevezést az Xpand Rally-ban. Úgy tűnik, a neves cégek nem nagyon szeretnék engedni, hogy rali autójukat bárki akár a felismerhetetlenségig széttörhesse a Techland programjában. A játék 8 géposztályának 38 kocsija közül csak mindössze 4 Fiat Puntó van néven nevezve a demo2-ben. Mi a helyzet a többiekkel? Nos, a ford focusok, peugeot-k, és társaik helyett a programban fura és vicces „márkákkal" találkozhatunk. A Center Cord, RV Wolf, vagy a Lion rali autókról, még ugyan senki sem hallott ez idáig, de ha figyelembe vesszük a kocsik külső megjelenést, azért könnyen be fogjuk tudni őket azonosítani, egy-egy jól ismert Ford, Volkswagen vagy Peugeot típussal.

sorolni. Lényegében padlógázon szinte lehetetlen billentyűzetről az úton tartani a kocsit. Másik típust választva a jelenség ugyanaz; ha igyekszünk, csúszkálunk mindenhol. Általában igaz az a megállapítás, miszerint egy rali szimulátor kiteljesedett játékélményt csak a hozzá rendszeresített erő visszacsatolásra képes kormány segítségével nyújt. Sajnos az Xpand Rally jelenlegi verziójára e kijelentés csak kisebb megszorítással (a kiteljesedés előjele) igaz, hogy pontosan mire gondolok, arra szolgáljon tanulságul a következő kis rövid élménybeszámoló:

„Felsülve a billentyűzettel, az Xpand Rally demo2 teszt harmincadik percében elővettem Logitech kormányomat, gyorsan optimalizáltam a vezetés mozgást az új kontrollerre, nem bízva a gépre most már a sebességváltást sem. Lám lám, a kormánnyal már sokkal finomabban tudom kezelni kocsim mozgását, igaz, még mindig egy kicsit hajlamos a korcsolyázásra a

járgány. No, már ki is jöttem a nevadai pálya első fordulóbójából, gond nélkül. Most jön egy hosszabb egyenes, ideje felkapcsolni, hármas, majd négyes. ??? Már megint mit csúszkál ez a vacak kocsi mindenfelé? Talán a váltáskor mozdítottam a kormányállásson helytelenül, nézzük még egyszer, tartom egyenesben a kormányt, rendben, váltok, rendben, a kormány meg se moccan, ááá*... (* a rali autó az utat határoló szakadékban landol)."

4 másodperc

Körülbelül 4 mp hátrányt összeszedve csúszunk le a dobogóról a játékban. Többszöri próbálkozás után, (ffb kormány, manuál váltó) a teszteredményem 30 mp veszteségre szelídült, ami az első próbálkozások percet meghaladó hátrányához képest jó, de mégis kevés. A sovány teljesítménynek természetesen valamelyest betudható a már ismertetett grafikai, és irányítási hibák sora, ám ezeket leszámítva is piszok magasra tették a mércét a lengyel fiúk. A játék karriermódja ugyan is azon alapszik, hogy a Rally Championship első indításakor csak két kupa érhető el a harminckettőből. A soron következő 3. izlandi kupán már csak akkor indulhatunk, ha az előbbi kettőt minimum a második helyen befejezzük. Rádásul a négy elérhető stage alatt össze kell gyűjtenünk legalább annyi pénzt, hogy vehessünk egy 1600 köbcentiméteres n2 osztályú rali kocsit, ami a harmadik kupa belépő szintje. Ennek ismeretében fontos, hogy egy átlagos képességű játékos tud-e érdemben játszani a programmal, hiszen ha elterjed az Xpand Rally-ról, hogy szép-szép, de játszhatatlan, az bizony gyorsan kihathat a leendő játékeladási statisztikákra.

Szabad a vásár

A játék indításakor 15.000 $ áll a rendelkezésünkre, melyből máris elkölthetünk 12.300-at ha játszani akarunk, ennyit kóstál ugyan is a legolcsóbb 1100 cm3-es Fiat Punto. Ha nem vagyunk megelégedve járgányunk alapfelszereltségével, akár azonnal nekiállhatunk a tuningnak, ami leginkább az NFS Undergroundban tapasztaltakhoz hasonlít. A 7 kategóriára osztott alkatrészválaszték például gumik területén nem kevesebb, mint 20 különböző futófelületet kínál, de mondjuk széles a paletta a motorokat illetően is; 4-4 féle turbó, motor, és chip tuning, stb. választható a kategórián belül. Minden kupa minden versenye pénzdíjas, így ha elég ügyesek vagyunk mindig tudunk egy kicsit fejleszteni (gondolva a pénzbe kerülő szervizekre is).

DEMO1 VS. DEMO2.

Az alábbi két pillanatképet összevetve, láthatjuk, hogy a februári demo1 megjelenés óta több változtatás is történt az Xpand Rally esetében. A főbb fejlesztések az alábbiak:

- A kanyarodást jelző ikon a képernyő tetejéről közepére került.
- A monitor felső szélén megjelent a szakaszon belüli helyzetkijelzésre szolgáló vékony csík.
- Új textúrát kaptak a hirdetőtáblák, melyek a rali kocsihoz hasonlóan már tükröződnek napfényben.
- A demo2-ben a kocsi is vet árnyékot.
- A fordulatszámmérő mellett megjelent a vízhőfok jelző óra a monitoron.
- A fordulatszámmérő körül megjelenítésre kerülnek a kocsi állapotát jelző ikonok is.
- Kis ikon jelzi a képernyő jobb sarkában a pilóta fizikai állapotát.
- Rendszámot kaptak a rali autók.

Demo2 teszteredmény

Összegezve az eddigi tapasztalatokat elmondható, hogy amenynyiben sikerül a Techlandnél orvosolni az irányítás, és az alacsonyabb sebességnél jelentkező képlassítás hibáit; az Xpand Rally egy profi rali szimulátor játék lesz valamikor 2004. őszén. Külön dícséretet érdemel a tizenegy paraméterben skálázható videó opció, az ígéretesnek tűnő egyjátékos kampányjáték, és a részleteiben kidolgozott autó-tuning rendszer lehetősége a programban.

C5

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P4 1,7 Ghz, 256 MB RAM, 200 MB HDD, 128 MB videokártya, Win 98, DirectX 9b
MIBEN LESZ MÁS: Profi kampányjáték, rengeteg lehetőség a tuningra.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ 38 autó, 32 kupaverseny
+ Időjárás animáció
− Nehézkes irányítás

INFO CODEMASTERS | CODEMASTERS | WWW.CODEMASTERS.CO.UK/COLINMCRAE2005 | 2004. ŐSZ

BETA TESZT

Jól nyomják a fiúk, de még nagyon sérülésmentes a gép...

COLIN MCRAE RALLY 2005

Vegyétek elő az itinert, adjátok oda az anyósülésen szatyrát szorongató nagymaminak, majd gumikat nem kímélve, gyönyörű csikorgás közepette fullgázzal START.

A Codemasters még 2000-ben kihozta a Colin McRae Rally első részét, ami ugyan nagyon szép eladásokkal büszkélkedhetett, ám a műfajt nem reformálta meg. (Körülbelül együtt jött ki a Rally Championship 2000-rel, ami a maga 30-40 kilométeres szakaszaival nálam abszolút elvitte a pálmát. Egy FFB-s kormánnyal igazán nagy kihívás volt végigvezetni egy ekkora szakaszt.) Igazi sikert csak a 2.0-val értek el a fejlesztők. Ez kellő mennyiségű újítást tartalmazott, úgy hogy mindenki éhes pitbullként csapott le rá.

A harmadik és negyedik rész már Xbox-on is szép eredményeket ért el, tehát a sikerszéria tovább folytatódott. Most, 2004. őszén megjelenik a legfrissebb változat, tele újításokkal, egy teherhajónyi autóval és egy kisebb megyényi pályával. Érdemes figyelnünk a játékra?

A Colin McRae Rally 2005 nagyon profi módon egyensúlyoz az arcade és a szimulátor stílus között. Pontosan azon az arany középúton veri fel a port, ahol még élvezetesen lehet csúszkálni, de már nem sínautót vezetünk. Legutóbbi rally-játék élményem a Richard Burns Rally volt, ami viszont kőkeményen szimulációvá cseperedett a Warthog keze alatt. Ott az is komoly erőfeszítéseket kíván, hogy 80-nal végigmenj a pályán anélkül, hogy végérvényesen összetörnéd az autód (a realisztikus sérülésmodell bekapcsolásánál). Olyannyira más a célközönsége, hogy egy átlagos CMR játékos valószínűleg tíz perc játék után a kukába dobná a lemezt, pedig az is nagyon jó játék, mindössze más kategória. Tehát míg a RBR-ben folytonos küzdelem során dől el, hogy ki az úr a háznál (A 300 lóerős szörnyella, vagy Te), addig a Colin-ban ott csöppenünk bele a történetbe, hogy az autó és a sofőr már megegyezett, ki a főnök. Már nálunk a gyeplő, úgyhogy a műfajjal most ismerkedők is nyugodtan tehetnek egy próbát a Kódmesterek legújabb rally-jával, hiszen szó szerint pillanatok alatt ráérezhetünk az irányítás fortélyaira.

Fontos az autó jó kezelhetősége, azonban semmit sem ér, ha nem méltó hozzá a pálya, és a környezet. Szerencsére itt egyik sem jelent negatív, vagy visszahúzó tényezőt. Összesen 9 ország 72 szakaszán versenyezhetünk, ami azért egész szép kis mennyiség. Ha azt vesszük, hogy átlagosan egy stage kb. 5 km, akkor az azt jelenti, hogy több mint 360 kilométernyi távon mérhetjük össze erőnket a többi sofőrrel. Minimális átfedések persze vannak (maximum egy-két kanyarnyi), de az nem von le ebből a figyelemreméltó tényezőből. Ami a legszebb az egészben, hogy az irdatlan méretek mellé szép grafika párosul. Aki látta a CMR 04-et talán nem fog radikális újításokat találni a megjelenítésben, de azért sikerült a srácoknak némi ráncfelvarrást végezni. A tájak meseszépek, személy sze-

rint tapsikolok örömömben, hogy végre eljött a poligonból felépült fák ideje. A régebbi játékokban szörnyűlködve néztem a két, merőlegesen egymásba ápolt sprite-ból álló fákat. Amiről még nem sikerült leszokniuk a kódmestereknek, hogy az esetek 90 százalékában még mindig az út szélétől 10-10 méterre „erdő-textúrával" zárják le a pályát. Kicsit fura, hogy néhol még a hegyvidék is 3D-s a háttérben (ami mellesleg veszett jól néz ki), és akkor egy ilyen 8-10 éves megoldással határolják az utakat. Kicsit szembetűnő, de ettől még szép munkát végeztek Codemasters-nél. Sajnos néhány pálya nincs igazán a helyzet magaslatán. Nem egyszer, nem is tízszer, hanem sokkal többször fordult elő velem, hogy vígan repesztek az úton, a mitfárer hablatyol holmi kanyarokról, én megyek tovább, és öt másodperc múlva felvillan a „Wrong Way" ikon a képernyőn. Mi a szösz? Ami a legrosszabb, hogy ez nem egy bug. A problémának két szinten keresendő a megoldása, és mindkettőt pillanatok alatt kiküszöbölhették volna a kóderek. Először is a navigátor valami olyan monoton hangon olvassa az itinert, hogy az már szinte fáj. Pontosan ez az oka annak, hogy elég ritkán jut el az ember agyáig, hogy most mit is mondott ez az álmos úr az anyósülésen. Néha szerencsénk van, és értelmezzük a hallottakat. Ekkor még nincs megoldva az eltévelyedési gondunk, de nincs ám. Sajnos nagyon előre mondja be a kanyarokat. Van, hogy egy jobbosba hajtok éppen be, de ő már az 5-6 másodpercre lévő bal hajtút is bemondta, és mire odáig elérek, már a következő ecseteli, és így tovább… Ez a két dolog használhatatlanná teszi a mitfárert. A probléma másik ága a pályaelemek (korlátok, bóják, iránymutatók) érdekes/hiányos elhelyezésében realizálódik. Tegyük fel, hogy meghallottuk, és meg is értettük az utasításokat. Ekkor jön a forduló, ám nincs eléggé kijelölve az útvonal, és ez ilyen sebességek mellett igencsak zavaró. De elég a negatívumokból, mert ezek apróságok, és csak a játék elején zavaróak (amíg meg nem tanuljuk a pályákat, és rá nem jövünk, hogy felesleges a navigátorra hallgatni), utána már csuklóból nyomjuk végig a Japán Rally harmadik szakaszát.

Azért ez csinos darab... mármint a szikla...

Az anyósülést kibérelő urat figyelmen kívül hagyva valami szenzációs hanghatásokkal büszkélkedhet a Colin McRae Rally 2005. A környezetünkben csiripelő madarak, a zuhogó eső, és a kipufogó dörmögő hangja egyszerűen őrületes. A kedvencem az az effekt, amit akkor hallunk, ha például egy kanyarból szeretnénk kigyorsítani, és a kerekek veszettül pörögnek, de nem tapadnak meg egyből. Ilyet még csak igazi járműben hallottam, maximálisan élethű.

Az autók gyönyörűek. Punktum. Már alapjáraton is meseszépek, ám mikor megsérülnek, akkor koppannak majd az állak. Az, hogy elhagyunk egy-két alkatrészt még OK, de ha csak éppen meghúzzuk egy híd oldalát, akkor csak a fényezés sérül meg. A motorháztető elhagyásakor meglátjuk az erőforrást, ami rendkívüli kidolgozottsággal büszkélkedhet. Élvezetes nézni őket, ahogy száguldanak a murván. Ha már úgyis az automobilok körül forog az eszem: Különösen tetszik, hogy mindegyik különböző módon viselkedik egy adott szituációban. Érezhető, hogy egy nehezebb kocsi jobban nyomja az utat, míg egy könnyebb sokkal jobban lassul, de ugyanakkor simán kicsúszik, ha nem jól bánunk vele. Mikor előreléptünk a „2WD" osztályból az összkerékhajtásúba, hatalmas különbséget fogunk érezni. A nagyságrendekkel jobb gyorsulás és végsebesség mellett feltűnhet, hogy sokkal jobban reagál még a legkisebb mozdulatunkra is az autó, és szinte csak akkor csúszik, ha mi akarjuk. Áldjuk a differenciálművet!

Amennyiben valaki szkeptikus lett volna, azt talán sikerült meggyőzni. Nem. Nem túlzok olyan nagyot azzal, hogy szinte az ember minden ujjára jut egy játékmód a CMR 2005-ben. Felsorolni nem is fogom mindet, mert ugyebár bizonyos korlátok közt kell tartani a cikket. A megszokott módusok mellé megjött még a frissen implantált „Carrier" lehetőség is. Vitathatatlanul ez az egyik legjobb ötlet a játékban. Van körülbelül 20 kategória, egyenként átlagosan 4 kihívással. Ezek lehetnek tesztek, ezzel autónkhoz új alkatrészeket nyerve, és lehetnek 4-8 pályás rally-k. Előmenetelünket ún. „Driver Point"-ok határozzák meg, amiket a feladatok sikeres teljesítésével kaphatunk meg. Minél többet gyűjtünk össze, a 20 kategória annál nagyobb része válik elérhetővé számunkra. Természetesen a megfelelő jutalom sem marad el: Az alkatrészek mellett új autókat is Unlock-olhatunk!

A Colin McRae Rally 2005 elég profin összerakott játék lesz, ez érződik minden byte-ján. A temérdek játékmód, a szép grafika, a kiváló hangok mind-mind olyan tényezők, amik biztosítják, hogy nem fogjuk megunni a játékot egy hét után. Annyit azonban tanácsolnék, hogy aki még nem tette, az szerezzen be egy Force Feedback-es kormányt, vagy egy jobb gamepad-et, mert billentyűzetről elég nehézkes az irányítás. Hibái ellenére is határozottan állíthatom, hogy rendkívül jó játék lesz az új Colin, és simán leköröz az előző részt. Idén ősszel a rally rajongók igazán el lesznek kényeztetve. Megkapják a CMR2005-öt, az Xpand Rally-t, és a Richard Burns Rally-t. Mindenki válassza ki, melyik stílust kedveli a legjobban! Azt mondom, mindegyik megér egy próbát. Murvára az autót!

Dante

Kifejezett rally autó érkezik...

JÁRMŰPARK

A Colin McRae Rally 2005-ben igen meggyőző mennyiségű autóval furikázhatjuk körbe a kilenc ország különböző tájait. Ha valaki még mindig nem biztos abban, hogy a CMR2005 az ő játéka-e, akkor tekintsen csak a járműlistára, hátha sikerül meggyőzni. Kategóriákra bontva nézzük csak meg az autókat.

4WD
Subaru Impreza WRX, Ford Focus Rally Car, Citroen Xsara Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot 206 Rally Car, Volkswagen Golf R32, Audi A3 Quattro

2WD
MG ZR, Citroen Saxo Kit Car, Volkswagen Polo Super 1600, Toyota Celica GT-S, Ford Fiesta Rallye Concept

Group B
Audi Sport Quattro S1, MG 6R4, Peugeot 205 T16 Evo2, Ford RS200

RWD
Lancia Stratos, Lancia 037, Ford Sierra RS Cosworth, Alfa Romeo Alfetta GTV

Super 2WD
Alfa Romeo 147 GTA, Renault Sport Clio V6, Volkswagen Golf GTI

4x4 Offroad
Land Rover Freelander M-sport, Mitsubishi Shogun Montero Evolution II, Nissan Pickup- Dakar 2004

Special
Volkswagen Beetle RSi, Ford Escort Mk1, MGC Sebring Special, 1967 Morris Mini Cooper S

Classic
Ford Escort RS Cosworth, Lancia Delta Integrale Evo, Toyota Celica GT-Four (ST185), Subaru Impreza 22B STi

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 750MHz, 256MB RAM, DirectX 9 videó kártya, Win98/2000/XP
MIBEN LESZ MÁS: Rengeteg játékmód, és az eddigi legélethűbb hanghatások.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Karrier mód
- Hangok
- Navigátor

INFO KONAMI | KONAMI | WWW.KONAMI.COM | 2004. OKTÓBER

Nézd nekem mekkora a lábam, most éppen 48-as, de szokott nagyobb is lenni...

Tied a jobb bokája, enyim a bal...

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Az evolúció újabb lépcsőfoka

Focijáték? Akkor FIFA! - vágta a rá a sportszerető PC-felhasználó egészen a tavalyi évig. Az EA Sports nagymúltú sorozata a 90-es évek közepe óta gyakorlatilag konkurencia nélkül uralta saját piacát. Az első évek nagyszerű, gyakran forradalmi részei után azonban a FIFA - valódi vetélytárs hiányában - törvényszerűen elszürkült. Ekkor robbant a Konami időzített bombája: a Playstation-ön hatalmas népszerűségnek örvendő Pro Evolution Soccer PC-s portjával a japán cég egy csapásra megváltoztatta a piaci erőviszonyokat.

Az idei nyáron nem unatkozhattak a labdarúgás szerelmesei. Alig értek véget a nemzeti bajnokságok, már jött is a várva-várt EB (és gondolom, azóta is sokan keressük az állunkat a görögök diadala láttán), majd a Copa America latinos varázsát élvezhettük - főleg, ha volt légkondi a lakásban. E sorok írásakor pedig még javában zajlik az athéni olimpia, rúgják a bőrt a jövő sztárjai, s közben szép lassan kezdetét veszi a 2004-2005-ös idény Európa legszínvonalasabb bajnokságaiban. Na meg persze a magyarban is, de az kit érdekel?

Sokkal fontosabb, hogy az ősz közeledtével vigyázó szemünket lassan a focijátékok új generációjára vethetjük - egyaránt októberben érkezik az EA Sports, illetve a Konami új csillaga. Tavalyi összehasonlító tesztem végén a FIFA 2004 és a Pro Evolution Soccer 3 is 89%-ot kapott. A döntetlen azonban nem annyira a FIFA érdeme, inkább a Konami öngóljainak az eredménye. Mert bár a Pro Evo játszhatóságban magasan verte ellenfelét, a valódi csapatnevek, mezek és tornák hiánya, az online multiplayer mód kihagyása, na meg a konverziós hibák alaposan visszavetették a megítélését. Szerencsére ez nem befolyásolta az eladásokat, így a kiadó a folytatást is megjelenteti PC-re. Lássuk, mit várhatunk a negyedik (illetve nyolcadik, hiszen japánban Winning Eleven 8 néven jön ki) epizódtól!

Első és egyik legfontosabb kérdés: történt-e előrelépés a hivatalos licenszeket tekintve? A válasz szerencsére igen - az olasz, a spanyol és a holland bajnokság jogait sikerült megszerezniük a készítőknek. Emellett természetesen angol, német és francia klubcsapatok, és persze válogatottak is szerepelnek majd a játékban - összességében kétszáznál is több együttes közül választhatunk majd. Azoknak sem kell félniük, akiknek szívükhöz nőtt a jól kidolgozott Master League mód - ez helyet kap a folytatásban is, sőt, ezúttal 64 helyett éppen kétszer annyi, 128 gárda vehet majd részt benne. Jó hír, hogy egy új opcionak köszönhetően bármilyen játékosállománnyal nekivághatunk a versenysorozatnak, nem kell szükségszerűen zöldfülűekkel

11 VS 11?

Érdekes megjegyzést ejtett el a Winning Eleven/PES széria producere, Shingo Takatsuka (közismert becenevén „Tengerisügér"), mikor az online multiplayer lehetőségekről faggatták. Amellett, hogy meglehetősen furcsa, és nem túl meggyőző kifogásokkal próbálta megkerülni a kellemetlen témát, felvetett egy izgalmas lehetőséget is. Egy olyan játékmódról van szó, melyben minden pályán lévő focistát más-más ember irányít, hasonlóan az FPS-ek vagy szimulátorok megvalósításához. Ez rögtön megragadta a fantáziám, különösen annak fényében, hogy a felröppent pletykák szerint a PC-s verzióval egyszerre megjelenő, idén debütáló XBOX változat lehet az első, online játékot támogató PES epizód. Figyelembe véve, hogy a Microsoft milyen erővel tolja az XBOX Live szekerét, ez nem is tűnik légbőlkapott ötletnek. Kérdés, mire számíthatunk ez esetben a PC-s változatban? Szerintem semmi jóra, de persze a remény hal meg utoljára...

kezdenünk. Persze annak is megvan a szépsége, ha a nulláról építkezve juttatjuk el csapatunkat a legmagasabb szintre, így a készítők megújították a képességfejlesztés és az ifinevelés rendszerét is. A sérülésekre viszont fokozottan ügyelni kell majd az új részben, mert akár a kulcsjátékosaink is visszavonulhatnak egy-egy balszerencsés szória következtében. Ilyenkor nem marad más hátra, meg kell próbálnunk egy hasonló klasszist igazolni az új transzfer-rendszer alkalmazásával.

Sajnos eredeti mezekkel csak a licenszelt ligákban találkozhatunk, illetve néhány válogatott esetében a nevek nem fognak stimmelni. Szerencsére a PES4-ben a fejlesztők nagy hangsúlyt helyeznek a teljes körű szerkeszthetőségre: nem csak a csapatneveket, játékoskereteket, az egyes játékosok neveit és tulajdonságait tudjuk majd testreszabni, de még a mezek mintázatát, szponzorlogoit is megváltoztathatjuk egy kis beépített „rajzolóprogram" segítségével. Ez persze elsősorban a konzolosoknak jó hír, hiszen nekünk eddig is egyszerű volt a külcsín és belbecs felturbózása, hála a lelkes rajongók kemény munkával összeállított, színvonalas patch-einek. A játékos-kreálás opciónak azért persze fogunk örülni, hiszen nincs is jobb, mint saját magunkat is ott látni a pályán a legnagyobb sztárok között. Főleg, hogy EA játékokat megszégyenítő részletességgel építhetjük majd fel virtuális alteregónkat a semmiből.

Így könnyű... új elemekkel...

Mindezt egy leegyszerűsített, könnyebben kezelhető felhasználói felületen tehetjük majd meg - na nem mintha a PES3 menüjében történő navigáláshoz jogosítvány kellett volna, de azért volt mit csiszolni a rendszeren. Első meccsünkhöz közeledve feltűnik majd a taktikai beállítások némileg megreformált szisztémája, ám erről többet nem árultak el a készítők. Valószínűleg nem kell forradalmi változásokra számítani, talán csak az egyes lehetőségek elérését egyszerűsíti le az új interfész. Mielőtt belevetnénk magunkat a valódi játékba, még megtekinthetjük a várható szélirány és páratartalom értékeket (vajon mennyire fogják ezek befolyásolni a meccsek kimenetelét?), illetve az időjárás várható alakulását. Van rá esély, hogy utóbbi hat majd a labda, esetleg a játékosok mozgására is, hiszen a játék a talaj állapotát is figyelembe fogja venni. Az összesen huszonhét, valós létesítményekről mintázott stadion mindegyikében más és más lesz a gyep minősége ugyanis, így a PES kapcsán gyakran használt „futball-szimulátor" jelző találóbb lesz, mint valaha.

A valósághűség fokozásához hozzájárul a bíró megjelenése is, aki ezentúl ott futkos majd a pályán, nem csak az átvezető animációkban találkozhatunk vele. Az előzetes videók alapján a programozók jól valósították meg a spori mozgatórutinját, általában tisztes távolságról figyeli az akciót, így nem akadályoz majd minket a játékban. Szerencsére a megjelenés mellett az AI tekintetében is fejlődnek a játékvezetők, várhatóan nem fogják olyan idegbeteg módon szórni a lapokat, mint az előző részben. Nagy örömmel hallottam, hogy rengeteg új, meccs közbeni bejátszással találkozhatunk majd: a játékosok veszekszenek a bíróval; a sérültet hordágyon viszik le a pályáról, majd felépülése után visszakérdezkedik; csereanimáció is lesz, ahol a negyedik játékvezető mutatja, hogy kinek kell lejönni; a lesgólt szerző csatár döbbenten hagyja abba az ünneplést, és értetlenkedve tárja szét a karjait - mind-mind olyan apró momentumok, melyek sokat dobnak a meccsek hangulatán, és amelyek megvalósítását oly régóta hiányolom. Új mozgások egyébként akció közben is lesznek, bár e téren jóval kevesebb fejleszténiváló akadt. Mindenesetre lassítanak a konamis fiúk a játék sebességén (újabb lépés a szimuláció irányába), így nagyobb tere lesz a cselezésnek. A passzok kivitelezésén is finomítanak: egyrészt a kiugratások használhatóbbak lesznek, és a csatárok jobban indulnak majd be az üres területekre; másrészt a beadások és magas keresztlabdák erősségét pontosan meg tudjuk majd határozni egy power bar segítségével. Számtalan új játékelemre számíthatunk még, mint például a futás közben mellel levett labda, de ezek teljes kiismeréséhez valószínűleg hónapokat kell majd eltöltenünk a PES4-el. Az viszont biztos, hogy a játékosok tömegének, dinamikájának, fordulékonyságának kihangsúlyozása új szint visz majd a játékba. Egy lendületben lévő támadót nagyon nehéz lesz megállítani egy nehézkes védővel, viszont ha nekivezetjük a labdát egy nálunk termetesebb játékosnak, csúnyán lepattanunk róla. Szerencsére a bírók ismerik a feltartás fogalmát, így szabadrúgással büntetik az efféle szituációkat, ám a sérülésektől ők sem tudnak megvédeni... Óvatosan kell hát bánnunk aprótermetű csatárainkkal. A legnagyobb sztárok természetesen egyedi mozdulatokat is kapnak, sőt, némelyikük már a futásáról is felismerhető lesz!

Mintha csak a Matrixból jött volna...

A játék grafikája nem esik át forradalmi változásokon - egyelőre csak azt kaphatjuk, amit még a játék fő platformja, a PS2 is elbír. Azért a helyszínek így is gyönyörűek, sokat szépültek a játékosok arcai is, hogy az olyan apróságokról már ne is beszéljünk, mint a kesztyűben futballozó brazil Kaká, vagy Cristiano Ronaldo ideragasztott fülbevalói. A hab a tortán, hogy a mezek folyamatosan koszolódnak a meccs során (bár a FIFA sorozatban már láthattunk ilyet). Ami viszont nagyon rossz hír: a Konami továbbra sem tesz a játékba online multiplayer módot. Ez azért sem érthető, mert már a konzolokon is kezd alapkövetelménynek számítani a netes játék lehetősége, PC-n pedig már évek óta az. Utóbbira ráadásul nem is lenne túl bonyolult a netkód megalkotása - hogy erre nem veszik a fáradtságot, az sajnos azt sejteti, hogy még mindig mostohagyermekként kezeli a kiadó a PC-s portot. Ez előrevetíti az előző résznek rendesen alávágó konverziós hibák (belassulások) és trehányságok (dual shock kontrollerre épülő irányítás) ismételt megjelenését, bár én örülnék legjobban, ha nem lenne igazam. Mindezzel együtt az eddigi legjobb fociját/éva megjelenésére van kilátásunk idén októberben (én már vágom a centit).

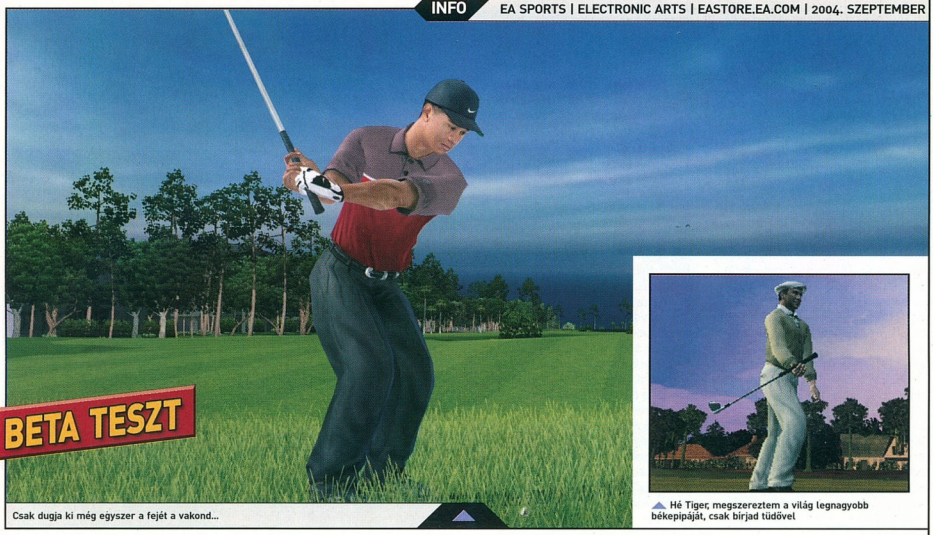
Immortal

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII-1GHz, 256MB RAM, Geforce 3
MIBEN LESZ MÁS: A legmélyebb foci-szimuláció tökéletes játszhatósággal.

DVD: Demo, Videó, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Ami jó volt marad
- Sok új hangulati elem
- Online multiplayer hiánya

INFO EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | EASTORE.EA.COM | 2004. SZEPTEMBER



Csak dugja ki még egyszer a fejét a vakond...

Hé Tiger, megszereztem a világ legnagyobb békepipáját, csak bírjad tüdővel

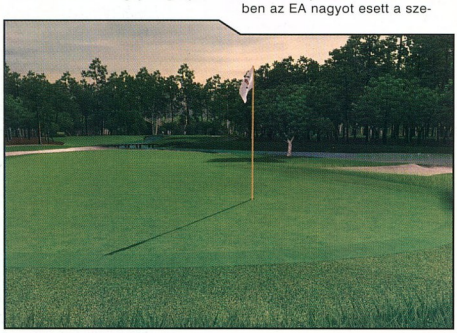
TIGER WOODS PGA TOUR 2005

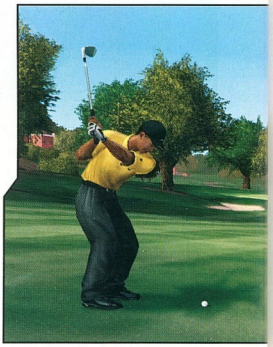
A gazdagok sportja elérhető közelségben

Azt hiszem, Magyarországot nem különösebben golfkedvelő nép lakja, ettől függetlenül Tiger Woods neve szinte mindenkinek ismerősen cseng, hiszen ő az, aki ezen sportágból abszolúte kiemelkedik, s minden verseny első számú favoritja. Nem meglepő tehát, hogy az EA Sports évenként megjelenő, s optimális esetben megújuló golfjátéka az ő nevét viseli. Most pedig közeleg a szeptember, és ez bizony azt is jelenti, hogy lassan aktuálissá válik a PGA Tour 2005-ös részének megjelenése is, úgyhogy ideje belepillantanunk a játékba, hogy milyen újdonságokkal is fog előrukkolni golfbajnokunk.

Sport- EA módra

Be kell valljam, az utóbbi években az EA nagyot esett a szemben, hiszen évenként megjelenő sportjátékaik egy része bizony igen-igen ellaposodott, elég itt mindjárt a FIFA-ra gondolni, amelynek utóbbi pár epizódja semmi extrával nem szolgált a foci rajongók számára. Más helyzet jellemzi azonban azon sportokat, amelyek Amerikában is igen népszerűek: baseball, jégkorong, kosárlabda és persze a golf. Utóbbi persze eléggé elüt a többitől, hiszen nem a klasszikus csapatjátékról, illetve a hajtásról szól, hanem két ember párharcáról, akik még a fűszálak állásából is tökéletes pontossággal meghatározzák, milyen ütőre lesz szükség, és hogy milyen szögben kell megütni a kis golyóbist. Mindezt azonban számítógépes játékban visszaadni igencsak nehézkes, EA-ék azonban már bizonyították párszor (bár a FIFA-t akkor sem felejtem el nekik), hogy mindent sikerre tudnak vinni, úgyhogy ezúttal is belevágtak.





Újítások

A Tiger Woods 2005 egyik legnagyobb újításának a karakter-generálás tűnik, amelyen a srácok igen sokat dolgozhattak, cserébe azonban egy minden igényt kielégítő rendszerre van kilátásunk, amely már önmagában is szórakoztató tud lenni. Játékosunkat alapelemekből állíthatjuk össze, de minden létező kis aprósággal elbíbelődhetünk: arcforma, haj, orr, színek, ruházat stb. A fejlesztők nem spórolták ki az

A VILÁG LEGGAZDAGABB SPORTOLÓJA

Tiger Woods fiatal kora ellenére rengeteg sikert tudhat magáénak. Ennek ékes bizonyítéka az, hogy már évek óta ő a világ legjobban kereső sportolója. Nem tévedés, a Forma 1-es, kosárlabdás, focista sztárok csak jóval mögötte kullognak, hiszen emberünk például az elmúlt évben 80.3 millió dollárral lett gazdagabb. Közel kerülni hozzá egyedül csak Michael Schumacher tudott, a többiek bizony igen-igen lemaradoztak Woods úrtól, aki bizony ezáltal szőröstől-bőrőstől felvásárolhatná az egész Beckham családot.

extrém beállítási lehetőségeket sem: két perc alatt olyan férfiút hoztam létre, aki bizonyosan nem számíthatna túlzottan nagy karrierre; a nézők folytonos röhögése mellett ugyanis nem hiszem, hogy teljes erővel a golfra tudna koncentrálni. A lényeg azonban az, hogy ténylegesen bármit beállíthatunk emberünkön, ez hatalmas piros pont, hiszen így mindenki teljes mértékben azonosulhat emberével, és magáénak érezheti saját kreálmányát.

Szintén dicséret illeti a karrier módot is, amelyben amatőrként kezdhetünk emberkénkkel, majd szépen haladhatunk felfelé, kisebb tornákon jelenhetünk meg, ahol is az esetleges győzelmekkel pénzt zsebelhetünk be, amelyből technikásabb, és jobb ütőket vásárolhatunk. Fejlesztési-pontokra is szert tehetünk, amelyek segítségével saját tudásunkat fejleszthetjük folyamatosan, ezzel lehetővé téve, hogy a nagyobb tornáknak is eséllyel vághassunk neki. Amennyiben jól teljesítünk, akkor megjelennek a szponzorok is, akiknek köszönhetően már eljuthatunk akár magára a híres PGA összeröffenésre is, no és persze megmérkőzhetünk az igazán nagy ászokkal.

Emellett azonban rendezhetünk „egyszerű" tornákat, játszhatunk gyors meneteket, vagy ha éppen nem értjük a szabályokat, és még az életben nem tartottunk a kezünkben golfütőt (virtuálisan sem), akkor végigszenvedhetjük a Tutorialt, ahol minden fontos információt megkapunk a sportágról, és megtanulhatjuk az ütések, pályák, labdák csínját-binját.

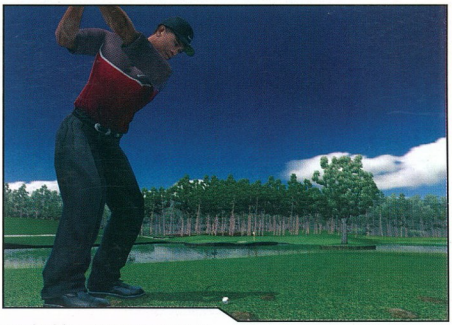
Ha mindez nem lenne elég, és esetleg valami igazi ínyencséghez lenne kedvünk, akkor megmérkőzhetünk a régi idők legnagyobb sztárjaival, az úgynevezett Legend Tour-on, ahol is Arnold Palmer, Jack Nicklaus és Ben Hogan gondoskodik arról, hogy az addig megszerzett tudásunkról kideríljön, mennyire keveset is ér.

Az is magától értetődik, hogy Woodson kívül több mai sztárral is összemérhetjük a golfütőnket, akik mind nevüket adták a játékhoz, s ahogy az elvárható, saját stílusuk is megfelelően ki lesz dolgozva. Csak pár név a felhozatalból: John Daly, Vijay Singh, Charles Howell III, Notah Begay III és Jesper Parnevik. Rajuk kívül tizennégy „fantázia" játékost is kreálhatunk, akiket saját karakterünkhöz hasonlóan teljes részletességgel tervezhetünk meg, és indíthatunk el a versenyeken.

Kommentátor, és irányítás

Azt hiszem, hogy a hanghatásokra sem lehet majd panaszunk, hiszen a golfsport közvetítésének két nagy alakját David Feherty-t és Gary McCord-ot kérték fel, hogy kommentátorként közreműködjenek a PGA Tours 2005-ben, amely persze igen erőteljesen kihat a hangulatra, pozitív értelemben.

Egy ilyen stílusú játékban, azt hiszem, magától értetődő, hogy az egyik legfontosabb momentum az irányítás, amelyre azonban az előző részben sem lehetett okunk komolyabb panaszra, ám akik eddig esetleg nem voltak teljesen elégedettek, azoknak jó hír, hogy az ígéretek között ott szerepel azon pont is, amely a „teljesen új, totális szabadsággal felruházó" irányítási rendszert foglalja magába.



Grafika

Most pedig ejtsünk szót a külcsínről is, amely ismét nagyobb változáson ment keresztül. EA-ék minden sportjátékukban figyelnek rá, hogyha másban nem is, de a grafikai megjelenítés terén mindenképp. Az új epizód külsőjét még tovább csiszolták, a játékosok alakjának kidolgozása gyönyörű, de ugyanezt el lehet mondani a pályákról is, amelyek minden részlete tökéletesen van kidolgozva. Apropó pályák: több új helyszínen is megvívhatjuk mérkőzéseinket, amelyek között olyan híres helyeket kell érteni, mint például a Country Club, a Fancourt Golf Club Estate, de néhány régi-új ismerőssel is találkozhatunk, amelyek most visszakerülnek az aktuális részbe.

Internet

Természetesen a fejlesztők is tudják, hogy 2004-ben már dukál az Internetes játékmód. Nos, ezt most is megkapjuk, hasonlóan a tavalyi epizódhoz. Lehetőségünk lesz egyszerű egy-egy elleni küzdelemre, de aki ennyivel nem elégszik meg, az rendezhet saját, online tornákat, ahol különböző pénzdíjakért szállhatunk be a „ringbe", miközben részletes statisztikákat kapunk minden minket érintő momentumról. Az biztos, hogy akik igazán nagy fanjai ezen sportnak, azoknak erősen javallott lesz kipróbálniuk e módot, mivel a játék mellett egy saját kis közösségbe is belecsöppenhetnek jóvoltából.

Végszó

Összefoglalva: azt hiszem egyértelmű, hogy az idei év golfjátékai között ismét csak a Tiger Woods PGA Tour 2005 indul a legnagyobb eséllyel a legjobbnak járó trófeáért, úgyhogy akik elkötelezett hívei a sportágnak, azok készüljenek, mert a szeptember bizony az ő hónapjuknak ígérkezik.

Retee

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PII 1.2 GHz 128 Mbyte RAM
MIBEN LESZ MÁS: Még szebb, részlet gazdagabb grafika.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Grafika
- Netes játékmód
- Karaktergenerálás

INFO WARTHOG | SCI GAMES | WWW.RICHARDBURNSRALLY.COM | MÉG NEM TUDNI

Kicsit lassú a kerékcsere, a zsüri elment kávézni...

Ne hátrafelé toljátok idióták...

RICHARD BURNS RALLY

Ahogy a nagy könyvben meg van írva...

Start
A számtalan in-game videó után, a brit SCi kiadónak hála, végre megérkezett szerkesztőségünkbe a hamarosan kiadásra kerülő Richard Burns Rally végleges változata. Gyorsan a közepébe vágva, kezdjük a bemutatást a rali szimulátorral szerzett első tapasztalatok megismertetésével. Az automatikusan hardware-ünkhöz optimalizálódó játék egy szemet gyönyörködtető rövid animációval töltődik be, azonnal felkínálva a lehetőséget a saját játékosprofil készítésére. A profil mentése után, a rutinos felhasználók gyakorlatiasságát követve, azonnal az irányítás opciót vizsgáltam meg tüzetesebben. Az alkalmazás kapásból felismerte Logitech WingMan Formula Force GP kormányomat; minden fontosabb manipulációt be is állított automatikusan, ráadásul helyesen. E precizitás nem is akkora csoda, ha figyelembe vesszük, hogy a program egyik hivatalos szponzora éppen a Logitech. Ha jól sejtem, a vállalatnak nem kevés pénzébe kerülhetett, hogy a cég emblémája alapértelmezetten ott virítson a képernyő bal felső sarkában az időmérő kijelző mellett.

Test Stage
Számomra mindig talányos volt, vajon miért nincs ismerkedős, oktatós játékrész a Colin McRae Rally szériában. Úgy tűnik e programelemet a Warthog fejlesztőcsapata fontosnak tartja, mert rali iskola néven külön mini játékmódot épített be a Richard Burns Rally-ba. A rali iskola lényegében egy gyakorlómód, ahol Richard Burns hathatós segítségével (egy kis angol nyelvtudás e ponton nem árt, hiszen a rali világbajnok anyanyelvén adja tanácsait) elsajátíthatjuk egy rali kocsi (Subaru Impreza 2003.) vezetésének alapvető fogásait. A játékmód az irányítással történő ismerkedés mellett fontos előfeltétel is egyben, mert csak a 2 részre osztott iskola első, Basic nevű, 6 próbából álló részének teljesítése után válik elérhetővé az egyjátékos világkampány, a Rally Season. Az iskola második, Advanced része, 11 vizsgafeladatból áll. Teljesítése esetén +6 stage válik elérhetővé Quick Race módban. A rali iskola feladatai élvezetesek, és meglehetősen nehezek, de aggodalomra semmi ok; ha nem sikerül valamit elsőre teljesíteni az bizony még nem a világ vége, korlátlan ismétlési lehetőség van a játékban. A teszt során az egyik legnehezebb vizsgát számomra az a feladat jelentette, ahol adott szakaszon 100 Kph-ra felgyorsítva, kéziféket használata nélkül kellett egy éles kanyar után 12 másodpercen belül a célba érni. A feladat teljesítése körülbelül a 3. próbálkozás után sikerült csak, mert Burns azonnal elégtelenre értékelt, ha akár csak egy kerékkel is elhagytam a murvás pályacsíkot. A gyakorlati vizsga 17 feladata során - a végigjátszáshoz nagyjából 30-35 percre lesz szükség - tapasztaltam, hogy óriási a különbség az irányíthatóságban a billentyűzet és az erő-visszacsatolásos kormány

RALI-SZIM ORSZÁGOK

Colin McRae Rally 4.0	Xpand Rally	Richard Burns Rally
Svédország	-	-
Görögország	-	-
Ausztrália	-	Ausztrália
USA	USA	USA
Finnország	Finnország	Finnország
Nagy Britannia	-	Nagy Britannia
Spanyolország	-	-
Japán	-	Japán
-	Lengyelország	-
-	Írország	-
-	Kenya	-
-	-	Franciaország

A fenti összehasonlításból kiderül; mindössze 2 olyan ország van, melyet mindhárom 2004. évben már kiadott illetve hamarosan kiadásra kerülő rali játék fejlesztői bevállaltak. Az USA „kötelező" szerepeltetésén nincs is különösebb csodálkozni való, hiszen Észak Amerika a világ legnagyobb szoftvervásárló piaca. Talányosabb a finn rali versenyek szerepe, melyet a magam részéről részben az egzotikumnak, részben pedig a patinás finn rali-múlt előtt való tisztelgésnek könyvelek el.

között. Azt kell, mondjam, hogy billentyűzetről nagyjából és egészében játszhatatlan az RB Rally. Pontosabban játszható, de csak nagyon lassan, és sok hibával. Az időlimites rali iskola feladatokat kormányról szinte kivétel nélkül 1-2 alkalomból lehet teljesíteni, amíg ugyanez billentyűzetről jóval több próbálkozásból jön csak össze. Lényegében úgy áll a dolog, hogy a játék menettulajdonság dolgában nagyon is szimulátoros; minden apró mozdulat számít, folyamatosan precízkedni kell a fékekkel, a kormánnyal, és a gázpedállal. Véleményem szerint az RB Rally egy kizárólag kormányra optimalizált játék, szimuláció terén túlszárnyalja még a CMR04 amúgy kifejezetten jóra sikeredett menetfizikáját is.

Na kezdjük el ritkitan a manusokat...

Special Stage

Az RB Rally 6 országban, 36 pályaszakaszon, 8 licenszelt rali autóval játszható. A már említett rali iskola mellett egyjátékos módban lehetőség van csak egy pályaszakasz teljesítésére (quick race), vagy a teljes kupasorozat végigjátszására (Rally Season). Unikum kategória a Richard Burns Challenge mód, ami lényegében a műfajból már jól ismert Time Trial játék; az RB Rally-ban a Burns által teljesített pályaszakasz időknél kell gyorsabbnak lennünk. A fejlesztők saját bevallásuk szerint korrekt többjátékos módot készítettek a játékhoz, melyet működő szerverek hiányában sajnos nem tudtam tesztelni. Az általam elérhető kétjátékos mód pedig nem volt mérvadó e tekintetben, mert lényegében csak arra szorítkozott, hogy 2 szakaszeredményt összehasonlítson a program (szó sem volt egyidejű versenyzésről).

A Richard Burns Rally látványvilágát nehéz röviden jellemezni. Sommásan: a grafikai megjelenítés több mint impozáns. A készítők a pályaszakaszokat valódi helyszínekről adaptálták; a munkához több mint 1000 eredeti pályafotót használtak fel. Az aprólékos feldolgozás eredménye az azonnal szembeötlő, hihetetlenül gazdag környezetrészletesség. Ilyen mennyiségű növényzetet és tereptárgyat én még rali programban soha nem láttam. A szinte már tökéletes jelzőt azonban a grafikai szimulációban mégsem a környezet érdemli ki elsősorban, hanem a rali autók. A gyári típusok szerepeltetése ellenére, szinte ízzé-porrá törhető kocsik nemcsak optikai értelemben amortizálódnak. Például egy komolyabb sárvédő beszakadás után a kormányzás nehézkessé válik, a rali autó elkezd oldalra húzni, vagy egy frontális fának ütközéskor a motorháztetőből sejtelmesen feltűnő füstöt követően, a motorsérülés miatt kénytelenek vagyunk azonnal feladni a versenyt. Ezen a ponton érdemes szólni a RB Rally-be épített nehézségi szintekről. Kampányt indítva a szokásos 3 nehézségi fokozat közül választhatunk, ami Quick Race módban elmarad, itt konkrétan az autók sérülésanimációjának fokát állíthatjuk be. A sérüléseket egy 4-es skálán akár teljesen le lehet tiltani, vagy csak mérsékelten engedni. A szimulátoros életérzéshez az azonos nevű opciót választva jutunk a legközelebb. Ezen a nehézségi fokon már a legkisebb pályaletérést is sérüléssel fogja büntetni a program, körülbelül megfelelve a valódi WRC eseményeinek.

Visszatérve a szimuláció bemutatásához, érdemel néhány szót a pályatervezés is. A már említett fotorealisztika mellett szinte alig lehet betelni a játék nyújtotta rali száguldásélményével. A pályák vonalvezetése szinte kiismerhetetlenül összetett; gyakoriak a komoly szintkülönbségek az egyes pályaszakaszokon belül is. A 6 ország megjelenése döntően más, minden ország más és más versenyzési technikát kíván. Új, ötletes látványelem a veszélyt jelző ikonok alkalmazása. Például egy hídhoz közeledve, a másodpilóta szóban figyelmeztet a veszélyre, s a híd felett már messziről jól látszik egy kis ikon, melynek kinagyított testvére megjelenik a képernyő felső szegélyének közepén is. Ez utóbbi ikonban két érték is helyet kapott. A felső szám azt jelzi, hogy mekkora javasolt sebességgel haladhatunk át sérülések nélkül a hídon, az alsó érték a veszélyhez képest mért távolságunkat méri. Tapasztalatom szerint az ajánlott sebességhatárok túlzottan óvatosak, alultervezettek. A játék tesztelése alatt többször sikerült az ikon szerinti érték majd kétszeresével is sérülésmentesen áthaladni a veszélyen. Külön üdvözítő, hogy ha valakinek nem jönnének be ezek a 3D veszélyikonok, akár teljesen mellőzheti is a játékból; az opció Pacenotes részében letiltva azok megjelenítését.

Service Park

Számomra szinte hihetetlen volt látni, hogy az RB Rally-ban milyen aprólékos az autók beállítási lehetősége. A 6 kategóriára osztott opción belül több mint 50 paraméter állítható; ilyen például a gumiabroncs nyomása tengelyenként, a légellenállás mértéke, vagy a felfüggesztés beállítása 3 különböző paraméterrel stb. Ezen a ponton minden dicséret a fejlesztőké, ilyen részletgazdag beállításcsomagot egyetlen rali szimulátorban sem láttam még.

Cél

A Richard Burns Rally-vel szerzett tapasztalatokat összegezve elmondhatom, hogy az alkalmazással egy minden részletében profi rali szimulátorral gazdagodik a játékostársadalom 2004. szeptemberében. A játék kapcsán külön kiemelendő a hihetetlenül részletes, valódi helyszíneken alapuló környezetszimulációval bíró látványos grafikai megjelenítés, beleértve a rali kocsik kidolgozottságát és menettulajdonságait is. A játékmódokat illetően kiemelt dicséretet érdemel, elsősorban ötletessége miatt, a rali iskola szerepeltetése. Richard Burns WRC világbajnoknak a játékba szaktanácsadóként történő bevonását csak helyeselni tudom. A brit pilóta munkája jól tetten érhető a programban, hiszen mind a külcsín (névadás, narrátorkodás), mind a belbecs (rali iskola, autók menettulajdonságai) tekintetében teljes értékű a rali hangulat a játékban.

C5

RICHARD BURNS RALLY

NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Richard Burns Rally játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány ország pályáin versenyezhetünk?
Kampányt indítva hány nehézségi fok közül választhatunk?
Milyen egyjátékos játékmódokat lehet választani a programban?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Richard Burns Rally játék
1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1,6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 3,1 GB HDD, 64 MB 3D Video Card, Win 98, DirectX 9b.
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem láthatjuk a pillanatnyi helyzetünket a szakaszpályákon?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

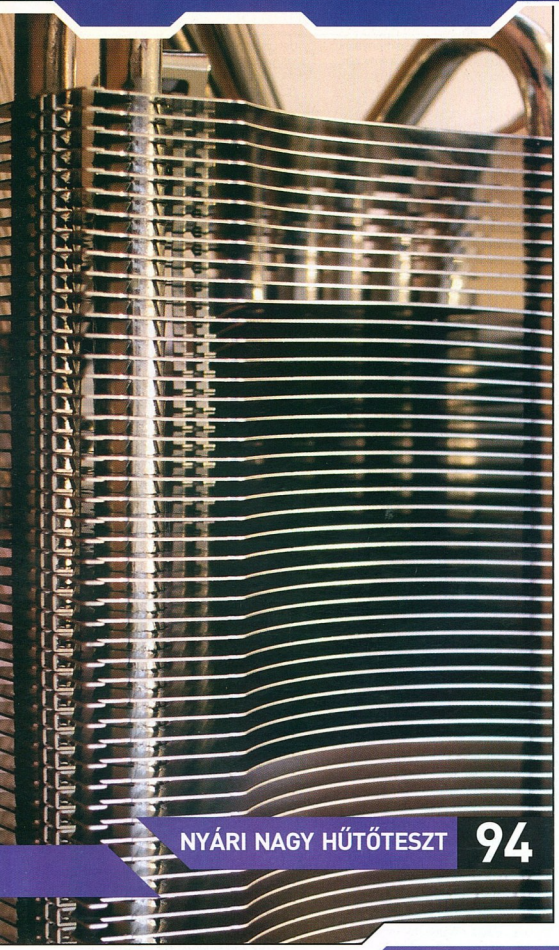
LAN/INTERNET | CMR 4.0 - **90%** RALLISPORT CHALLENGE - **90%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **40** ÓRA

- Rali iskola
- Szakaszpálya tervezés
- Profi szimuláció
- Billentyűzetről játszhatatlan
- Nincs helyzetkijelzés

93%

HARDWARE



NYÁRI NAGY HŰTŐTESZT 94

ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

77 DOOM3 TWEAK
A Doom 3 jött, jól beijesztett, és győzött. A program még a legújabb videokártyákat is megizzasztja, de természetesen van néhány trükk, amivel néhány plusz fps-re tehetünk szert. Ezekből összeszedtünk egy csokorra valót.

78 HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

80 PIACI KÖRKÉP
Ami az elmúlt hónap óta változott a főbb hardver összefevőkben.

88 HACKTIVITY V2.0
Az idén másodszor megtartott biztonságtechnikai kiállítás és verseny során számos közérdekű problémára és kérdésre is választ kaptunk.

100 DVD-RIP: HASÍTS EGY SZELETET TE IS MAGADNAK!
Bemutatunk néhány alkalmazást, melyek segítségével biztonsági mentést készíthetsz DVD filmjeidről.

102 NAV 2K5 VS. NOD32
A vírusok és trójai programok elleni védekezés legfontosabb bástyái a víruskereső programok.

GYAKORLAT - TESZTEK

82 SZÉP ÚJ VILÁG
A Foxconn termékpalettája folyamatosan bővül, a legújabb alaplapok segítségével megvizsgáltuk a nemrégiben megjelent chipseteket.

84 SONY ERICSSON K700i AZ OKOS TÁRS
Kamera, Mp3 lejátszó, rádió és telefon egy kézben, mindez elsőrangú tálalásban.

86 PLEXTOR CONVERTX
A Plextor név mostantól nem csupán a minőségi CD és DVD írók szinonimája.

87 A HORDOZHATÓ HÁZI-MOZI
A Joybee zene, és filmek lejátszására is alkalmas, apró méretű hordozható eszköz.

94 NYÁRI NAGY HŰTŐTESZT
Bár hamarosan vége a nyárnak, az egyre gyorsabb, és egyre több hőt leadó alkatrészeink továbbra is minőségi hűtést követelnek.

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

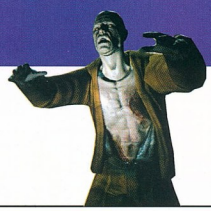
CPU - Pentium 4 3.2GHz / 800MHz 1MB+FAN **70000 Ft**
ALAPLAP - Asus P4C800 Deluxe **40000 Ft**
RAM - 2x 512 MB DDR-400 Mhz RAM **36000 Ft**
VIDEO - MSI RX9800 Pro TD 128MB VGA **50000 Ft**
HDD - Maxtor 200GB 7200rpm Serial ATA **26000 Ft**
DVD+RW - Plextor PX-708A CD/DVD R/W **26000 Ft**
FDD - FDD **2000 Ft**
HÁZ - Minőségi ház márkás táppal - **12000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3000 Ft**
ÖSSZESEN: 265000 Ft + ÁFA

A JELEN - MEDIUM

CPU - Pentium 4 2.8GHz / 800MHz 1MB + FAN **40000 Ft**
ALAPLAP - ASUS P4R800-V Deluxe lineagrát Ati 9200 VGA **23000 Ft**
RAM - 512 MB DDR-400 Mhz RAM **18000 Ft**
HDD - Maxtor 120GB 7200rpm 8MB cache **18000 Ft**
DVD-ROM - Asus DVD-ROM+CDRW **30000 Ft**
HÁZ - Ház **5000 Ft**
FDD - FDD **2000 Ft**
EGYÉB - billentyű, egér **3000 Ft**
ÖSSZESEN: 121000 Ft + ÁFA

A MÚLT - MINIMUM

CPU - Intel Celeron 2400MHz + FAN S478 **15000 Ft**
ALAPLAP - ASRock P4S5GV lint. VGA, LAN **13000 Ft**
RAM - 512 MB DDR-400 Mhz **18000 Ft**
HDD - Maxtor 80GB 7200rpm 8MB cache **14000 Ft**
DVD-ROM - LG DVD-ROM **6000 Ft**
HÁZ - Ház **5000 Ft**
FDD - FDD **2000 Ft**
EGYÉB - billentyű, egér **3000 Ft**
ÖSSZESEN: 76000+ÁFA



DOOM 3 TWEAK

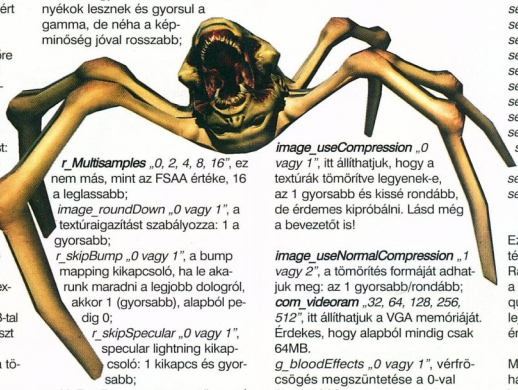
Még gyorsabban...

Mint mindennek, a csúcsgrafikának is megvan a maga hátránya. Ez pedig a Doom 3 esetében nem más, mint a gépigény. A hireszteléskel ellentétben nem kell nagyon elkeseredni, mivel az ID-től megszokott módon a végletekig variálható grafikus motor hajtja a programot. Első lépésként nézzünk pár alap dolgot. Mielőtt nekikezdenénk, mindenki tudatosítsa magában, hogy a program beállításaiban történő buherálás miatti lefagyások, adatvesztések, meghibásodások felelőssége egyedül az ezt elvégző személyt terheli! Csak akkor fogjunk neki, ha biztosan tudjuk, mit és miért csinálunk.

Az Options/System menünél az előre definiált beállítások választása előtt nyomjunk egy automatikus felismerést. Ezután válasszuk az általunk kívánt felbontást, persze csak okosan, majd a következők szerint válasszuk ki az előre definiált beállítást: Ultra high quality: az összes textúra tömörítetlenül kerül feldolgozásra, ami kb. 500 megát jelent, így ezt az opciót csak akkor válasszuk, ha 512+ MB memória van a videokaraszen (manapság nem sok ilyen van, de éppen most jelentettek be párat). High quality: a specular és diffuse textúrákat tömöríti a program, a többit nem. Ez a tipikus beállítás a 256 MB-tal rendelkező kareszek számára. Jórészt észrevehetetlen a minőségromlás. Medium quality: az összes textúra tömörített, így szépen elfér egy 128MB-os kártyán. A textúratömörítés kisebb hibákat okozhat a nagyon éles felületeken, de még mindig jó kinézetet ad.
Low quality: nemcsak tömöríti a textúrákat, de méretüket is redukálja a program, amihez legalább 64MB memória kell. Persze a minőség itt a legrosszabb.

Ha ezzel megvagyunk és még mindig akad a játék, akkor a következőkhöz folyamodhatunk. Először hozzunk létre egy autoexec.cfg fájlt a Base könyvtárban, majd ebbe pakolhatjuk a következő kis kapcsolókat. FONTOS: minden sor elé írjuk be a „seta" parancsot is!

com_allowConsole „1": ezután a ~ gomb megnyomásával azonnal lejön a konzol a játékban, ez természetesen az fps-re semmilyen hatással nincs. :) Amit be kell írni, az a *„seta com_allowConsole 1".*
r_displayrefresh „60-150", a képernyőfrissítést adhatjuk meg Hz-ben, monitorunknak megfelelően;
***image_anisotropy** „0-16"*, az anizotrop szűrés nagyságát jelzi 0-16 között. Minél nagyobb, annál lassabb a játék.
***image_filter** „GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST* (gyorsabb), *vagy GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR"* (lassabb) lehet;
r_shadows „0 vagy 1", a 0 gyorsabb ugyan, de a játék árnyék nélkül nem az igazi;
***r_useOptimizedShadows** „0 vagy 1"*, ha bekapcsoljuk (1), akkor egyszerűbb árnyékok lesznek, ergo gyorsul a játék;
r_useTurboShadow „0 vagy 1", ha 1, akkor egyszerűbb dinamikus árnyékok lesznek és gyorsul a gamma, de néha a képminőség jóval rosszabb;



***r_Multisamples** „0, 2, 4, 8, 16"*, ez nem más, mint az FSAA értéke, 16 a leglassabb;
image_roundDown „0 vagy 1", a textúraigazítást szabályozza: 1 a gyorsabb;
r_skipBump „0 vagy 1", a bump mapping kikapcsoló, ha le akarunk maradni a legjobb dológról, akkor 1 (gyorsabb), alapból pedig 0;
r_skipSpecular „0 vagy 1", specular lightning kikapcsoló: 1 kikapcs és gyorsabb;
r_skipPostProcess „0 vagy 1", az utórenderelés kikapcsolása (pl. üvegtorzítás), néha sok fps-t jelent, ha 1-re állítjuk;
r_skipTranslucent „0 vagy 1", 1 a gyorsabb;
r_useCachedDynamicModels „0 vagy 1", ha 1, akkor a memóriában tárolja a modelleket és gyorsabb is lesz;
image_downSizeBump „0 vagy 1", ha 1, akkor a bump map-ekhez csökkenti a textúrákat, ami 256 MB-nál kevesebb VGA-memóriánál jöhet jól;
image_downSizeBumpLimit „512 vagy 256", az előbbi paranccsal együtt használható. Az 512-es érték a 128 MB-hoz, míg a 256 a 64 MB-hoz tartozik, de minél kisebbet adunk meg, annál gyorsabb.
image_downSizeSpecular „0 vagy 1", hasonló az előzőhöz, csak ezúttal a specular fényekhez;
image_downSizeSpecularLimit „64" a tipikus beállítás;
image_downSize „0 vagy 1", szintén az előző sorozatba tartozik, használata ugyanaz;
image_downSizeLimit „512 vagy 256", lásd downSizeBumpLimit;
ui_showGun „0 vagy 1", néha érdemes kikapcsolnia fegyvert, amit a 0-val érhetünk el;
***image_useCache** „0 vagy 1"*, a textúráinkat tárolhatjuk a memóriában;
***image_cacheMegs** „xx"*, az xx érték a rendszerünk memóriájától függ, legjobb eredményeket 512+MB RAM-nál kapunk, általában a RAM mennyiségének 1-ét érdemes erre a célra fordítani. Jelentős gyorsulást is elérhetünk.
image_cacheMinK „xx", minimális méret a cache-eléshez KB-ban. 2048-as érték felett érdemes állítani.

***image_useCompression** „0 vagy 1"*, itt állíthatjuk, hogy a textúrák tömörítve legyenek-e, az 1 gyorsabb és kissé rondább, de érdemes kipróbálni. Lásd még a bevezetőt is!

***image_useNormalCompression** „1 vagy 2"*, a tömörítés formáját adhatjuk meg: az 1 gyorsabb/rondább;
***com_videoram** „32, 64, 128, 256, 512"*, itt állíthatjuk a VGA memóriáját. Érdekes, hogy alapból mindig csak 64MB.
g_bloodEffects „0 vagy 1", vérfröcsögés megszüntetése a 0-val (gyorsabb);
g_decals „0 vagy 1", interaktív hatások kikapcsolása a 0-val (gyorsabb), ami a fegyverek nyomát jelenti elsősorban;
g_showBrass „0 vagy 1", ha 0, akkor nincsenek töltényhüvelyek;
g_skipViewEffects „0 vagy 1", ha 0, akkor nincsenek sérülési hatások a képen, magyarul: látunk rendesen. Mellékhatása a HUD eltünése.
g_doublevision „0 vagy 1", lásd az előzőt;
g_muzzleFlash „0 vagy 1", a fegyverek torkolattüzét kapcsolhatjuk ki;
***g_showPlayerShadow** „0 vagy 1"*, a játékosok árnyékát kapcsolhatjuk ki.

Amint láthatjuk, van pár beállítás. Ezekkel érdemes játszogatni, amit lehetőleg játék közben tegyünk meg, mivel úgy láthatjuk legjobban a hatásokat. A nagyobb hatású dolgokat külön kiemeltem. Segítségül pedig álljon itt egy példa 128MB-os kártyákhoz, ez jó kiindulás lehet, mivel még jó képminőséget ad, de gyorsabb is lesz a játék.

```
seta image_usePrecompressed
   Textures „1"
seta image_useCompression „1"
seta image_downSizeLimit „512"
seta image_ignoreHighQuality „1"
seta image_downSizeBumpLimit „512"
seta image_downSizeSpecularLimit
   „128"
seta image_downSizeBump „1"
seta image_downSizeSpecular „1"
seta image_downSize „1"
seta image_forceDownSize „1"
seta image_roundDown „1"
seta image_lodbias „0"
seta r_preload „1"
seta r_useCachedDynamicModels „1"
seta r_skipBump „0"
seta r_skipSpecular „0"
seta r_multiSamples „0"
seta r_shadows „1"
seta r_useOptimizedShadows „1"
seta r_useTurboShadow „1"
seta g_projectilelights „1"
seta g_bloodEffects „1"
seta g_decals „0"
seta g_showBrass „0"
 seta g_muzzleFlash „1"
 seta g_showPlayerShadow „0"
seta image_anisotropy „2"
seta image_filter „GL_LINEAR_
   MIPMAP_NEAREST"
```

Ezzel a beállítással egy átlagos játékgépen (AMD 2500+, 512 RAM, Radeon 9800pro) gond nélkül hasít a játék 60 fps-en (1024x768, high quality), de sok szörnynél sem esik lejjebb a számláló, mint 40. Szóval érdemes belevágni. :)

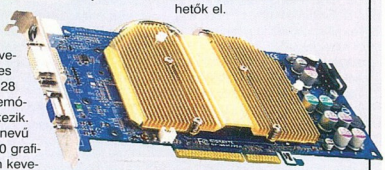
Más: Persze mindenki megpróbálhatja magát a CPU-t és a VGA felhúzni valami nagyobb frekire, de egyáltalán nem biztos, hogy használnál fog, ugyanis a Doom 3 nagyon érzékeny mindennemű instabilitásra, így lehet, hogy az eddig jól bevált húzások lefagyasztják a játékot. Nvidia kártyával rendelkezőknek figyelmébe ajánlom még a másodlagos képernyők engedélyezésének kikapcsolását, mivel a tapasztalatok azt mutatják, hogy ez a bug irgalmatlanul visszafogja a VGA-kat. ATI kártyával rendelkezők pedig felrakhatják a 4.9-es béta Catalyst drivert, ami kifejezetten a Doom 3-hoz készült, bár jelentős előrelépést csak X800-as esetében fogunk kapni.
Végül még annyit jegyeznék meg, hogy a játék nem csak XP alatt fut, hanem egy kis file segítségével win98 alatt is futtatható.

További infokért érdemes megnézni a *http://uguides.savagehelp.com/Doom3/FPSConfigs.htm* oldalt.

Ch00ler

Csúcsvideókártya ventilátor nélkül

A videokártya hűtése mindig problematikus a szűk hely miatt, és a kis méretű aktív hűtők bizony elég gyakran meghibásodnak. Erre jelenthet megoldást a GigaByte által piacra dobott passzív, ventilátor nélküli hűtéssel rendelkező, GeForce 6800 grafikus vezérlővel szerelt videokártya. A GV-R68128DH jelzéssel ellátott csúcsteljesítményű grafikus vezérlő hőcsöves hűtéssel és 128 MB DDR3 memóriával rendelkezik. Az NV40 kódnevű GeForce 6800 grafikus chip nem kevesebb mint 222 millió tranzisztort tartalmaz és az IBM East Fishkill-i, csúcsmodern félvezetőgyártó üzemében készül 0,13 mikronos csíkszélességgel. A rendkívüli tranzisztorszám és ebből fakadó méret miatt az IBM-nek sokáig problémái voltak a chipek előállításával, ezért a GeForce 6800-alapú kártyák csak későn kerültek a boltokba és korlátozott számban érhetők el.



Seagate - 5 év garanciával

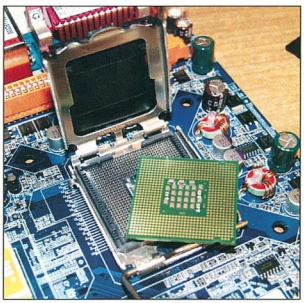
A merevlemezek mostanában korán halnak, nem beszélve a szoros konkurenciaharcról, ezért a vállalatok minden ésszerű alkalmat megragadnak az eladások növelésére: a Seagate hosszabb, 5 éves garancia vállalásával próbálja magához csábítani a potenciális vásárlókat június 1-től. A cég ellenfelei, a Maxtor, a Hitachi és a Western Digital 1-3 év garanciával vállalnak jelenleg termékeikre. A konkurens cégek termékei közül egyedül a Western Digital 10 ezres fordulatszámú Raptor merevlemezei kaphatók még öt év garanciával.

Japánban már kapható a 64-bites Pentium 4

Az Intel kiskereskedelmi partnerei Tokióban megkezdték a speciális, 64-bit-es képességekkel felruházott Pentium 4 processzorok árusítását. A hír főleg azért érdekes, mert az Intel a tervei szerint csak a kiemelt partnereken keresztül forgalmazta volna az új termékcsaládot, de a jelek szerint megváltoztatták a döntésüket.
A processzorok doboza fekete-fehér színekben pompázik, az eddig megszokott színek helyett. A módosabbak már haza is vihették a frissen vásárolt Pentium 4 3,60F-et. Az Intel lapzártánkig nem kommentálta a hírt.

Pentium 4 - újabb tokozás

Mint már régebben ismert, az Intel új, LGA775 tokozású processzorokat vezet be. Ezek elméletileg teljesen megegyeznek a Socket 478-as változattal, csupán a foglalat újult meg, emiatt az újabb alaplapok között találunk ilyen csatlakozóval ellátott példányokat is a közeljövőben.



A tervek szerint a vállalat 3,6 GHz-es Pentium 4 chipjéből, amely eddig csak LGA775 tokozásban volt elérhető, hamarosan megérkezik a Socket 478 foglalatba illeszkedő változat, a 3,8 GHz-es Pentium 4-ből, illetve a 3,6 GHz-es Pentium 4 Extreme Editionből pedig már a premier idején hozzáférhető lesz mindkét kivitel. Az Intel egyik új, 90 nanométeres csíkszélességű Celeronjából, a 3,46 GHz-es verzióból is készül mPGA-478 tokozású változat.

Az új mPGA478 chipek várható megjelenése jelentősen meghosszabbítja a régebbi, i865 és i875 chipkészletes alaplapok életciklusát, amely örömhír azon felhasználók számára, akik nem akartak, vagy tudtak a DDR2 memóriákat és PCI-Express eszközöket, valamint LGA775 kivitelű processzorokat támogató i915 vagy i925 chipkészletes alaplapra váltani. Kivételek persze akadnak, mert pl. az ASUS P5P800-as alaplapja a megszokott i865PE chipsetet társítja az új csatlakozóval, és elméletileg készíthetnének az új lapkakészlettel is Socket 478-as változatot.

Úgy tűnik, a kínálat bővítése érdekében az Intel több, régebbi processzornak is kiadja LGA775 változatát, ezek közé tartozik a 2,8 GHz-es, 3 GHz-es és 3,2 GHz-es, Northwood magos Pentium 4. A csúcskategóriás teljesítményt kereső felhasználók részére az Intel két új Pentium 4 Extreme Edition processzort is bemutat: a 3,2 GHz-es és 3,46 GHz-es chipek már 1066 MHz-es front side busszal járnak és 2 Mbyte másodszintű gyorsítótárat tartalmaznak.

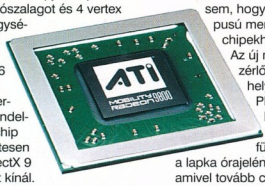
Újabb Rio audio lejátszó

A Rio bemutatta Carbon névre keresztelt apró audio lejátszóját, amely az iPod Mini piaci ellenfele kíván lenni. A Carbon egy 5 Gbyte kapacitású Seagate merevlemezt tartalmaz, amelyen akár 80 órányi zene is tárolható. A készülék az MP3 és WMA formátumú állományok megszólaltatására képes, míg konkurense a népszerű MP3 formátum mellett a sokkal ritkább AAC tömörítést támogatja.

A Rio Carbon beépített mikrofonja segítségével akár diktafonként is használható, a konkurens kisebb gyártók termékeihez hasonlóan. A gyártó adatai szerint az ultravékony kivitelű készüléket beépített akkumulátora akár 20 órán át is képes folyamatosan működtetni. A Rio Carbonhoz egy hordtáskát, valamint egy USB-kábelt mellékel a cég, mely egyben akkutöltőként is használható. A lejátszó 235 dolláros áron kerül forgalomba.

Extragyors notebook-grafika

Az ATI Technologies bemutatta Mobility Radeon 9800 grafikus processzorát, amely a cég állítása szerint a világ legnagyobb teljesítményű videovezérlője notebookok számára. A chip a Radeon X800 alapjaira épül, 8 renderelő futószalagot és 4 vertex shader egységet tartalmaz, valamint 256 bites memória interfésszel rendelkezik. A chip természetesen teljes DirectX 9 gyorsítást kínál.



A Mobility Radeon 9800 a tajvani TSMC üzemeiben készül a már jól ismert és bizonyított 0,13 mikronos csíkszélességű, alacsony k-együtthatójú dielektrikummal történő szigetelést is magában foglaló gyártástechnológiával, amelynek köszönhetően magas órajel és teljesítmény mellett is alacsonyan tartható a fogyasztás és a hőleadás. Az ATI egyelőre nem árulta el a Mobility Radeon 9800 órajelét, illetve azt sem, hogy pontosan milyen típusú memória kapcsolható a chipekhez.

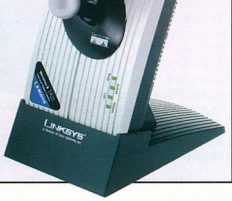
Az új mobil grafikus vezérlőben természetesen helyet kapott a PowerPlay energiatakarékos technológia is, amely a terhelés függvényében képes a lapka órajelének változtatására, amivel tovább csökkenthető a fogyasztás. Az ATI közleménye szerint a Mobility Radeon 9800 elsőként a Dell Inspiron XPS és 9100 noteszgépekben kerül majd piacra.

Jön a GeForce 6600

Az NVIDIA a QuakeCon rendezvényen jelentette be a GeForce sorozat legújabb tagjait, a GeForce 6600 és 6600 GT grafikus processzorokat. A GeForce 6600 és 6600 GT 8 renderelő futószalaggal és teljeskörű DirectX 9 Shader Model 3.0 támogatással rendelkezik. A 6600 GT változat 500, míg a sima 6600-as 325 Mhz-es órajelen jár. A GT model GDDR3, az alap verzió pedig DDR memóriákkal lesz elérhető, melyek 128 bites interfészen csatlakoznak a GPU-hoz. Érdekesség még, hogy a GT verzió támogatja az SLI technológiát, melynek segítségével két videokártya összekapcsolható és a teljesítmény közel megkétszerezhető. Mindkét kártya PCI Expressz x16 interfészt használ, AGP felületű kártya nem is található a kínálatban. A GeForce 6600-at 149, a GT változatot pedig 199 dollárért lehet majd megvásárolni.

Még egy vezetékkel kevesebb

A vezeték nélküli egér-billentyűzet kombó már egészen megszokott látvány, és egyre több háztartásban megtalálhatóak a vezeték nélküli hálózati eszközök is. Újabb eszközzel bővült a vezeték nélküli eszközök sora, ugyanis a Linksys új webkamerája 802.11g szabványú Wi-Fi kapcsolaton keresztül érhető el. A fejlesztők nem elégedtek meg annyival, hogy csupán egy vezeték nélküli, egyszerű webkamerát dobjanak a piacra, a készüléket beépített webszerverrel, saját webkamera szerverrel látták el, és egy beépített DHCP klienssel is ellátták. Így a saját IP címe alapján bárhonnan elérhető a vezeték nélküli hálózaton keresztül. Egyszerre négy kapcsolatot tud kiszolgálni, melyeket hanggal rendelkező, 640x480-as mozgóképpel láthat el. A kamerába épített szoftver segítségével képes a mozgás érzékelésére is, így biztonsági feladatokra is nagyszerűen alkalmazható. Egyedül az ára lehet az egyetlen visszatartó erő, 300-340 eurós áron kezdték meg a forgalmazását.



MP3 lejátszó Bluetooth kapcsolattal

Aki rendszeresen rögzíti telefonbeszélgetéseit, annak bizonyára feltűnt már, hogy az erre lehetőséget adó mobiltelefonok memóriája igencsak véges, a diktafonként is használható zenelejátszók pedig nem kapcsolhatók össze maroktelefonunkkal. Erre, és sok más egyébre jelenthet megoldást az MSI csúcskategóriás terméke.

A Mega Player 516-tal az MSI elsősorban a kiváló minőséget kereső, vastag pénztárcával rendelkező felhasználókat célozza meg. A készülék igen tetszetős alumínium házban kapott helyet, a burkolat alatt pedig egy MP3 és WMA állományok lejátszására képes lejátszó található, amelyet FM-vevő egészít ki. A Mega Player 516 gyárilag 64, 128, 256 vagy 512 Mbyte memóriát tartalmaz, de ez igény esetén tovább bővíthető SD/MMC kártyával. Természetesen a lejátszó képes a rádióadást is rögzíteni, illetve diktafon funkcióval is ellátták. Az MSI Mega Player 516 természetesen nem csak zenelejátszóként, hanem hordozható adattárként is használható.

A készülék érdekessége, hogy előlapján egy szerves LED kijelző kapott helyet, amelyet háttérvilágítással is ellátták. A lejátszott zeneszám legfontosabb adatait, valamint az akkumulátor töltöttségét megjelenítő kijelző összesen tíz nyelven „beszél", beleértve az angolt, a kínait, a spanyolt és a franciát. A Mega Player 516 képességei közül mindenképp említést érdemel még a beépített Bluetooth adóvevő, amelynek segítségével a készülék egy mobiltelefonnal összekapcsolva képes headsetként működni, illetve akár a beszélgetés is rögzíthető vele.

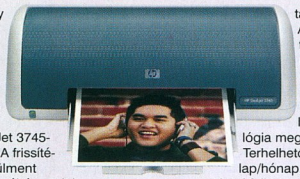
A Mega Player 516 memóriáját USB kapcsolaton keresztül lehet feltölteni. Kicsit ront az összképen, hogy a termék csak az USB1.1 specifikációt támogatja, azaz az adatcsere sebessége elméletileg sem lehet nagyobb, mint 12 Mbit/sec. Az 54x86x11 milliméter méretű és 55 gramm tömegű lejátszó az MSI állítása szerint egy akkumulátor-feltöltéssel 15 óra működésre képes.

Táp ventilátor nélkül

A Thermaltake bemutatta legújabb tápegységét, mely a vállalat PurePower tápegységtermékcsaládját bővíti. Az új erőforrás „Silent PurePower" névre hallgat, s egyetlen ventilátort sem tartalmaz, teljes csendet teremtve a passzív hűtésekkel ellátott számítógépben, melyre eddig nem igen akadt a piacon példa. A 350 W névleges teljesítményű tápegység 9 Molex csatlakozóval, 4 floppycsatlakozóval és 2 Serial ATA csatlakozóval rendelkezik, valamint két igen méretes réz hűtőbordával, melyek a működés közben termelődött hőt hivatottak elvezetni a tápegység belsejéből.

Az új, ventilátor nélküli Silent Purepower tápegység ára egyelőre sajnos ismeretlen, de jó viszonyítási alap lehet, hogy a Thermaltake ventilátoros modelljei körülbelül 170 eurónak megfelelő áron kaphatók Európában és hazánkban is.

Típusváltás a HP-nél



Ismét egy nyomtatóváltás van mögöttünk, a HP DeskJet 3550 helyett most már a DeskJet 3745-ös kapható. A frissítésen keresztülment printer csak néhány tulajdonságában változott az elődhöz képest, mely nem annyira szembetűnő. Megmaradt az 1200x1200 dpi-s fekete felbontás, melyhez 4800x1200 dpi színes képminőség társul. A nyomtatási paraméterek sem változtak, a PhotoRET III technológia megmaradt. Terhelhetősége 500 lap/hónap, mely az otthoni felhasználók igényeit célozza meg. Kellékanyaga továbbra is a C8727A fekete és a C8728A színes patron, csatlakozási felülete pedig USB 2.0.

FORRÁS RAMIRIS

ASUS L5800DF - az AMD térhódítása a mobil piacon

Egyre feltűnőbb az a tendencia, amit a hordozható számítógépek piacán tapasztalunk, miszerint az AMD által gyártott processzorok egyre gyakrabban tűnnek fel a konfigurációs listákon. Természetesen a notebook-ok esetében, mindig mobil processzorokról van szó, melyek megbízhatóság terén felérnek bármely INTEL által gyártott processzorral. A címben szereplő, röviden csak L5DF sorozatnak nevezett készülék testében, már 64bit-es ATHLON CPU szív dobog, 3000+-os vagy 3200+-os kivitelben, melyet legalább 512MB-os rendszermemória és 60GB-os merevlemez támogat. Aki játszani szeret, az nem bánja meg, ha az ASUS-t választja, hisz 64MB-nyi saját memóriával rendelkező nVidia GeForce FX Go 5650-es VGA felel az álló és mozgóképek megjelenítéséért. Ha már a képeknél tartunk, akkor meg kell jegyeznem, hogy 1400x1050-képpontos felbontással bír az ASUS 15"-os kijelzője. Végül, de nem utolsó sorban: megtalálható a készüléken sokak vágya, az integrált soros port.

FORRÁS RAMIRIS

GP akkumulátorok

FORRÁS RAMIRIS

Akinek különleges áramforrást igénylő hordozható készüléke van, bizonyára bosszankodott, hogy a tartalék akkumulátorokat nehéz beszerezni. A Ramiris kínálatában bőséggel találunk ilyeneket, többek közt Sony, Canon, FujiFilm, JVC, Panasonic, Nikon, Pentax, Casio, Konica, Minolta, Olympus, Sanyo és Kodak fényképezőgépekhez és sok más berendezéshez is.

Újabb vízhűtés

A Young Year egy nálunk nem túl ismert közelkeleti gyártó. Terméke egy gépházba szerelhető, zárt rendszerű vízhűtő egységcsomag. Egyszerűségénél fogva bárki beépítheti PC-jébe, mivel olyan megoldásokat alkalmazott a gyártó, amellyel gyakorlat nélkül, könnyedén összeszerelhető a rendszer. A szerkezet egy két nagymeghajtó helyet elfoglaló főegységből, egy tekercs szilikongumi csőből, a hűtőblokkból, a ventilátor csatlakozókból, szilikonzsírból, a 3 hűtőszenzorból és a Socket 462 (A)/478/754-es processzorfoglalathoz illeszkedő felfogató szerkezetből áll. A főegységen, az előlap bal oldalán található a vízszintellenőrző ablak, fölötte a feltöltő nyílás. Ennek kupakját lecsavarva töltheti fel vízzel a rendszert. A hűtés kialakításánál fogva bekapcsoláskor automatikusan légtelenítődik, nyílása az LCD kijelző közelében található. A kijelzőn megfigyelhetjük a három mellékelt érzékelő által mért hőmérsékleteket. Jobb oldalt találunk egy potmétert, mellyel a ventilátor fordulatszámát szabályozhatjuk. A kiegészítő csatlakozók a jobb alsó részen kaptak helyet. Itt egy fejhallgató kimenetet, egy mikrofonbemenetet, egy FireWire és két USB csatlakozót találhatunk. A készülék képes arra, hogy bizonyos hőmérsékleti értékek esetén riasszon. Ezeket az értékeket a szerkezet hátlapján jumperek segítségével állíthatjuk be. Megadható a CPU riasztási hőfoka, továbbá külön küszöbértékek állíthatók be a chipset és a merevlemez számára is. A kijelző a mai divatnak megfelelő kék színű háttérvilágítást kapott.

FORRÁS RAMIRIS

Genius házimozi hangfalszett

FORRÁS MISTRAL

A GENIUS SW-5.1 HOME THEATER és a GENIUS SW-HF 5.1 Wooden kiváló minőségű fadobozos hangfalrendszer. A Home Theater típusjelű készlet lényegesen elvezhetőbb és tisztább hangminőséget nyújt, mint a hasonló kategóriás műanyag hangsugárzók, továbbá néhány extra szolgáltatással is rendelkezik, mint például a vezeték nélküli távirányító vagy a közvetlen DVD/TV csatlakoztatási lehetőség. A hangfalak doboza fából készült, ami a megnyerő esztétikai látványon túl a tisztább hangzás és kisebb rezonancia miatt is hasznos. A mélysugárzó önmagában 10,5 kg-ot nyom, a center 3-at, az első hangfalak 2-t, míg a hátsó szatelitek kb. 1kg-osak. Az erősítőt szokás szerint a subwoofer dobozába építette a gyártó.

A Kodak LS 633 a világon elsőként tartalmaz un. OLED kijelzőt. Ami elsőre megragadja a tekintetet az 5cm-es átló, mely így a gép hátsó oldalának 1/3-át el is foglalja. A második pillantásra az tűnik fel hogy láthatósága 180fok, és bármely irányból nézve tökéletes színhűségű és részletgazdagságú képet ad. Aki még ennél is tovább nézi az azt is látja hogy a CCD-re érkező képet késleltetés nélkül látjuk rajta, tehát a szokványos LCD-k megjelenítési lassúságának nyoma sincs! Természetesen nem csak ez az egyetlen technikai bravúr, ide tartozik még a mozgóképrögzítés alatt folyamatosan használható 3x optikai zoom. Ráadásul filmünk hosszúságát csak a memóriakártya mérete szabályozza. Természetesen áramellátásáról Li-Ion akkumlátor gondoskodik mely könnyű, bármikor utántölthető és rendkívül hosszú élettartamú. Felbontásai között megtalálható a 3, 2, 1 MP-es felbontás, ráadásul az oldalak képaránya is változtatható 4:3-ról 3:2-re.

FORRÁS RAMIRIS

A világ első OLED kijelzős fényképezőgépe

Ez az egyedi megoldású készülék a gépjármű szivargyújtójára csatlakoztatható. USB porttal rendelkezik, melyre flash drive-ot, kártyaolvasót vagy külső merevlemezt csatlakoztathatunk, így szolgáltat számunkra a zenét. Egyedi megoldása abban rejlik, hogy rendelkezik egy FM adóval, így nem szükséges kazettaadapter vagy kábelezés. Összehangolva az autórádióval már hallgathatjuk is kedvenc dallamainkat. Így valójában korlátlan mennyiségű zenét vihetünk magunkkal MP3 formátumban, ismétlések nélkül. A lejátszó három kezelőgombbal is rendelkezik, az előre- és hátratekeréssel, s a lejátszással. Mivel FM adóval van felszerelve, a hangerőt és az egyéb beállításokat a vevőkészüléken keressük. Az eszköz további lehetőségeket is kínál: Egy USB-s telefontöltő segítségével mobiltelefont is csatlakoztathatunk rá, sőt a Kensington kínálatában megvásárolható USB Flylight fénnyel, mely egy flexibilis lámpa, éjszakai fényt is varázsolhatunk az autóban egy pillanat alatt. Ez a megoldás kiválóan alkalmas például térképolvasás céljára, miközben a sofőrt a fény nem zavarja vezetés közben. Mindent egybevetve a készülék érdekes és okos megoldás a zenét szerető autósoknak.

FORRÁS RAMIRIS

Egyedi megoldású autós MP3 lejátszó

Újítás a Belinea TFT monitoroknál

FORRÁS RAMIRIS

A Belinea lassacskán lecseréli az összes piacon levő modelljét, ezúttal a 102015-ös csúcsmonitornál lesz modellváltás, augusztus folyamán érkezik a 102025-ös. Az újdonság tovább tökéletesedett, a kontrasztaránya már 700:1 az eddigi 600:1 helyett. A többi paraméter is figyelemre méltó: 20,1"-os képméret, maximum 1600*1200-as felbontás, 25 ms-os válaszidő, 250 cd/m2 fényerő, 170o-os vízszintes és függőleges láthatósági szög, továbbá állítható magasságú, forgatható állvány. Találunk rajta analóg és DVI bemenetet, illetve beépített hangszórót is.

Kibővített és felfrissített termékskálával kaphatóak a Gigabyte konszernhez tartozó Gecube gyár minőségi VGA kártyái. Többek között 3 fajta 9600 XT kártya, köztük a tuning szerelmeseinek szánt Extreme kivitel, valamint a 9800 XT is a hazai boltok polcaira került, 2 év garanciával.
A termékek jelentős része a sulinet program keretein belül is megvásárolható.
A Radeon 9800XT VGA kártyák a legtöbb teszt szerint továbbra is a leggyorsabb és legnagyobb tudású termékek közt találhatók a 3D-s vezérlők piacán. A Gecube 9800XT kártya sincs ezzel másképpen: A 256 bit-es 256 MB méretű, 730 MHz-es órajelen üzemelő memóriák és a 400 MHz-en futó, 2. generációs VPU tekintélyt parancsoló! A kártya lelkét az Ati által szállított Radeon 9800 XT VPU szolgáltatja, mely 150 nanométeres eljárással készül, az alacsonyabb hőleadás és kisebb áramfelvétel érdekében. Az ultragyors memória a 256 bit-es busznak köszönhetően hihetetlennek hangzó, 23,3 Gbyte/sec sávszélesség elérését teszi lehetővé.
A terméket TV és DVI kimenettel is felszerelték, a csomagban pedig minden szükséges kábelt és átalakítót megtalálhatunk, ráadásul két értékes szoftvert is mellékelnek hozzá. Fontos megemlíteni, hogy a biztonságos működéshez nagy teljesítményű, jó minőségű (lehetőleg PFC-s) tápegység szükséges, mivel a grafikus erőmű igencsak nagy áramfelvétellel rendelkezik.

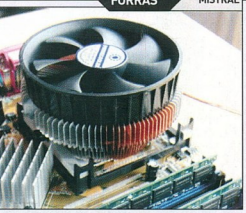
FORRÁS MISTRAL

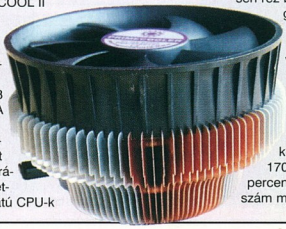
Gecube VGA kártyák

Primecooler hűtők

FORRÁS MISTRAL

A gyártó másokkal együtt élen jár a hűtési megoldások fejlesztésében, talán ezért sem véletlen, hogy a Hypercool I és Hypercool II sorozat megtévesztésig hasonlít a Zalman 7000-es sorozatára mind kivitele, mind pedig csomagolása tekintetében. A termék árának ismeretében azonban meglepő, hogy a nagy hírű konkurens termékeit hűtési teljesítményben is megközelíti. Meg kell említenünk a gyár kínálatából a piacon egyedülálló passzív merevlemezhűtőt, mely zajkibocsátás nélkül látja el winchesterünk hűtését.
A PRIMECOOLER HYPERCOOL I és HYPERCOOL II univerzális rögzítésű, azaz egyaránt használható Socket 478 és SocketA foglalatú processzorokhoz, sőt az új generációs Socket-754 foglalatú CPU-k hűtését is rábízhatjuk. A 92 mm-es hűtőventilátorral szerelt, rendkívül jól kialakított hűtőborda, kellemesen alacsony zajterhelés mellett 3,4 GHz-ig képes stabilan hűteni egy P4-es processzort, míg AMD-ből 3400+ -ig bízhatunk meg benne.
A HYPERCOOL II-es modell teljesen réz bordájára a gyártó egy változtatható fordulatszámú ventilátort szerelt, így a zajszintje terhelésétől függően 20-28 dB közötti értéken tartható, 1700-2800-as percenkénti fordulatszám mellett.





SZÉP ÚJ VILÁG

Bemutatónkban a Foxconn-on keresztül vizsgáljuk a következő generációs chipseteket.

Egy kis történelem

Amióta az Intel bevezette a Pentium márkanevet, a processzorok igen sok foglalatot tudhatnak maguk mögött. Amíg az AMD rajongók a Socket 7 foglalattal évek óta vidáman éldegélnek, addig az Intel mellett voksolóknak el kellett már szenvedniük néhány költséges cserét. Kezdetben volt a Socket 423 és a Rambus házasságából született 850-es lapkakészlet, ami amellett, hogy szemérmetlenül drága volt, egyedül a memória-sávszélességben mutatott kiemelkedő eredményeket. A Socket 423 olyan rövid életűnek bizonyult, hogy egyetlen olcsó kategóriás (Celeron) processzort sem nevezett ide a gyártó, erre egészen a Socket 478-ig kellett várni. Az eredeti Willamette magot tartalmazó, 400 MHz-es FSB-n működő és 256 kb L2 cache-t tartalmazó Socket 478-as processzorok akkor kezdtek el betörni a tudatba, amikor a 845-ös chipsetek első kiadásainak segítségével az akkor pimasznak olcsó SD-RAM -okkal párosíthatóak lettek. A fejlődés következő lépcsőjében megjelent a 0,13 mikronos gyártástechnológiával készülő Northwood processzormag, ami már 512 kb cache-t tartalmazott, és az eddigi leghosszabb életciklussal dicsekedhet. Először az 533-as FSB-vel örvendeztette meg a vásárlókat, a 3 GHz-et túllépve felmutatta a párhuzamos alkalmazás-futtatást támogató Hyper Threading-et, végül ötödik fokozatba kapcsolva elérte a 800-as rendszerbusz sebességet. Másik jótétemménye, hogy a Willamette maggal megjelenhettek a platformba illeszkedő Celeronok, olcsó árakat és csapnivaló teljesítményt nyújtva. Két gigahertz fölött már a Cerkák belsejében is a Northwood szív dobog, de a 400 MHz-es FSB és a 128 kb L2 cache egyértelműen jelzi, hogy a teljesítményt a magasabb osztályokban kell keresnünk. Az első Northwood alapú Pentium 4-ekben a 845D chipsettel debütált az első DDR memóriát támogató Intel platform, 400-as FSB és 266-os memória támogatással. Ez hamar átadta helyét a 845E-nek, ami már az 533-as FSB-t is támogatta, majd ugyanilyen gyorsasággal a 845PE tarolt a pluszként felmutatott DDR 333-as támogatásával. Az első 800-as FSB-jű processzor, és az első kapható DDR400-as memóriák arra sarkallták az Intelt, hogy gyökeresen változtasson az architektúrán: ez adta a löketet a 865/875 chipsetek megjelenéséhez. Mindkét chipset tartalmazta a dual channel (kétcsatornás) memória-kezelést, ami végre visszahozta a Rambus idejéből sejlő sávszélességet. A 875P tovább emelte a tétet: a professzionális felhasználóknak lehetővé vált az ECC-s memóriák használata, valamint tartalmazott egy PAT-nak nevezett optimalizációt, ami kb. 5% sebességnövekedést hozott. A leleményes alaplapgyártók azonban rájöttek, hogy ezt a funkciót a 865-ön is lehet aktiválni, ezért a 875P családon belüli erőszak áldozata lett, létjogosultsága megkérdőjeleződött és soha nem lett az eladási listák élvosa. Volt még egy próbálkozás, direkt az olcsó platformot keresők számára 848 néven, ami nem tartalmazott kétcsatornás memória-vezérlőt, de ez rövidtávon eltűnt a kínálatból.

El is érkeztünk a jelenhez, ahol az Intel elsőként a 0,09 mikronos csíkszélességű Prescott magú Pentium4 processzorokat dobta piacra, immáron 1 MB L2 cache-sel. A Prescott mag agresszív árazásának köszönhetően kakukkfióka módjára elkezdte kitúrni a szinte tökélyre fejlődött Northwood-ot, pedig magával hozott egy hátrányos tulajdonságot is: hatalmas energiaigényéhez nagyobb melegedés is társult.

A Prescott létbiztonságának megteremtéséhez a Northwood gyártása leállt, és újabb foglalatváltásra szánta el magát az Intel. De a szolgáltatás-centrikus világban egy pusztán magasabb számozású processzor miatt egyre nehezebb rávenni a felhasználókat a platformcserére, ezért rengeteg innovatív megoldást kellett az új chipsetekbe zsúfolni, amik a keresztségben a 925X, 915P és 915G nevet kapták. A 925X (Alderwood) annyiban különbözik a 915P/G-től (Grantsdale) amennyire a 875P a 865PE/G-től: támogatja az ECC-s memóriákat és tartalmaz egy olyan szigorú titokként kezelt optimalizációt, amivel még egy kis plusz teljesítmény csikarható ki a rendszerből. Azért szigorúan őrzött titok, hogy ne ismétlődjön meg a már említett nem hivatalos aktiválás, és ezzel fenntartható legyen a nagyobb testvér vezető pozíciója. A 915-ösből készül olyan verzió is, ami DDR1-es memóriafoglalatokat tartalmaz. A behelyezhető processzorok terén is engedékenyebb a 915: nem csak 800, hanem 533-as FSB-jű processzorok (a jövő Celeronjai) is behelyezhetők.

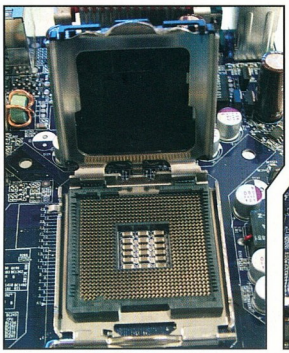
A Foxconn eddig is az Intel stratégiai jelentőségű partnere volt, mivel a megbízhatóságukról elhíresült Intel márkájú alaplapok főként az ő gyártósorain készülnek. Az együttműködés immár magasabb szintre lépett: az alapvetően elektronikai alkatrészekre koncentráló Foxconn gyártja az új foglalatot, amit Socket T vagy LGA-775 néven ismerünk. Már pusztán ez a „bölcső" is radikálisan változott: egyrészt nem mű-

SPECIFIKÁCIÓK

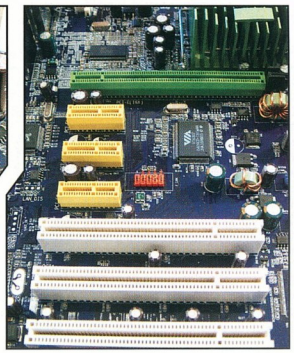
	925A01-8EKRS	915A01-P-8EKRS	915M03-G-8EKRS
FSB	800	533/800	533/800
Chipset	Intel 925X Express + ICH6R	Intel 915P Express + ICH6R	Intel 915G Express + ICH6R
DDR2 DIMM foglalatok	4	4	-
DDR DIMM foglalatok	-	-	4
Integrált grafikus vezérlő	-	-	igen
PCI Express (PCIe) x16 slot	1	1	1
PCI Express (PCIe) x1 slot(s)	3	3	1
PCI v2.3 slots	2	3	2
PATA connectors	1	1	1
SATA connectors	4 (RAID)	4 (RAID)	4 (RAID)
Integrált 7.1 High Definition audio	igen	igen	igen
Integrált Gigabit LAN	igen	igen	igen
USB 2.0 portok	8	8	8
IEEE-1394 portok (firewire)	2	2	2

anyag, hanem fém alapú, másrészt az új platformon már nem a processzoron találjuk a lábakat, hanem a foglalatban. Ezért egy óvatlan mozdulattal már nem a processzor költözik át az örök vadászmezőkre, hanem az alaplap.

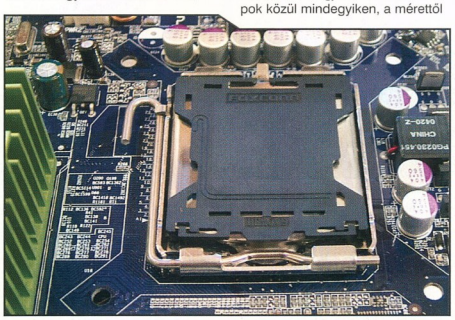
A bemutatóra került Foxconn alaplapok egytől egyig rendelkeznek az alábbi felszereltséggel: Socket T (LGA-775) foglalat, 800 MHz-es FSB támogatása, ICH6R déli híd, gigabites LAN vezérlő, Serial ATA RAID, PCI-Express bővítősínek, 7.1 csatornás audio, Firewire.



A DDR2 támogatásával a 925A01-8EKRS és 915A01-P-8EKRS alaplapokon találkozunk. A DDR2 már nem 168, hanem 240 tüskén keresztül kommunikál az alaplappal. A sebessége ott indul, ahol a DDR1-é véget ért, azaz 400 Mhz-en. Az új szabvány segítségével soha nem látott magasságokba emelkedhet a memória sebessége, előbb az 533, utána a 667 és 800 MHz-es modulok fognak következni. A DDR2 ezen felül kisebb feszültséggel is beéri, 2,5 V helyett 1,8 V az igénye. A memória modulok FBGA tokozásának köszönhetően akár 4 GB-os modulok is gyárthatóak, ez négy memóriafoglalattal számolva pedig a későbbiekben 16 GB (!) rendszermemóriát is jelenthet (megjegyzés: a következő Windows valószínűleg képes lesz ezt az iszonyatos méretet is pillanatok alatt felhasználni). Persze ennyire nem rózsás a helyzet: a DDR2 belső órajele nem fél, hanem negyedként számítandó, ros szabvány, tehát minden egyes eszköz dedikált sávszélességet kap. Ezeket a kapcsolódási pontokat „lane"-nek hívják, amik akár össze is fűzhetőek. Ezzel kapha-



tunk 2x, 4x, 8x, 16x hosszabb sineket is, amik egyenes arányban nagyobb sávszélességet biztosítanak. A videokártyáknak fenntartott, AGP-t váltó PCI-E 16x oda-vissza irányban 8 GB/sec sávszélességet biztosít, ami bőven többnek tűnik, mint elég, ha figyelembe vesszük, hogy az AGP odafelé 2,1 GB-ot, vissza pedig csak 500 MB/sec-ot tud. Persze nem csak 16 lane-es foglalatokat találunk: a hagyományos 32 bites, 33 MHz-es PCI sínek mellett az 1 lane-es PCI-E fogadja a bővítőkártyákat, amiknek egyenként 500 MB/sec sávszélességet biztosít. A régi szabványnál meg ugye 133 MB/sec-al kellett beérnie az összes PCI-nak. A megjelent Foxconn lapok közül mindegyiken, a mérettől



egy DDR2-400 modul sebessége valójában csak 100 MHz. A DDR1-es szabvánnyal a mezőnyből egyedül a 915M03-G-8EKRS volt kompatibilis.

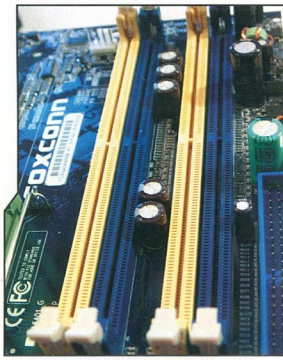
A PCI Express (ami nem tévesztendő össze a PCI-X-szel!) a bővítőkártyák új nemzedékének képviselőit képes fogadni. A PCI Express is sofüggő számban megtalálhatóak voltak a 1x és 16x PCI-E foglalatok.

A Direct Media Interface folytatja az eddig említett sávszélesség-mámort: az északi híd-déli híd kapcsolaton az eddigi 266MB/sec helyett már 2 GB/sec-al ga(rá)zdálkodhatunk. Az új IC6(R) déli híd már csak kettő ATA eszközt támogat (azaz egy csatoló), valamint a Matrix Storage-en keresztül RAID 0, 1, 0+1, és 1.5 üzemmódok is rendelkezésre állnak. Frissítsük fel egy kicsit néhány szóban RAID ismereteinket: a RAID 0 (Stripe) minimum két winchester megléte esetén jöhet létre, s mind írásban, mind olvasásban közel kétszeres sebességet nyújt, mivel minden második bit másik lemezen van. Cserébe sajnos az így felépített tömb nagyon sérülékeny, bármelyik lemez sérülése esetén minden adatunkra keresztet vethetünk. Kérdés: akkor mégis kik használnak ilyet? Tipikusan videoszerkesztéssel foglalkozó felhasználók használják, akiknek szükségük van a gyors lemezműveletekre, de az elkészült anyagot ők is azonnal archiválják… A RAID 1 (Mirror) tömb esetén két HDD-ből csak egy lemeznyi tárterületet látunk. Ezekre egyszerre történik az adatok felírása és visszaolvasása, bármelyik lemez elhalálozása esetén visszanyerhető minden adat. Ez a biztonságos adattárolás leginkább a szerverekre jellemző, ahol a redundanciát soha nem lehet elég magas szintre fokozni. A RAID 0+1 az előbb ismertetett módok együttese, már négy merevlemez kell hozzá. Ezek közül két-két lemezenként stripe kapcsolat van (észvesztő sebesség) és a két csatorna egymásra van tükrözve (biztonság). Ezt a cseppet sem olcsó és helytakarékos megoldást helyettesíti a RAID 1,5. Ennek az a lényege, hogy a lemezek egyenként két részre vannak osztva, az első felén a stripe-olt adatot találjuk, a másodikon a másik lemez tükörképét. Ez olvasásban biztosítja a kétszeres sebességet, és kellően biztonságosnak is mondható. További újítás az NCQ, a Native Command Queueing ami sorba rendezi az írási-olvasási műveleteket, optimalizálja a fejmozgást, és ezzel gyorsabb adatelérést tesz lehetővé. Mindhárom Foxconn alaplap az ICH6R déli hidat tartalmazza.

Az Intel High Definition Audio 192 kHz-es, 24 bites mintavétellel támogat összesen nyolc csatornát. Ezzel végleg sutba dobták az AC97-et, egyszersmind feleslegessé tették a csatlakozók színezését, mindegy, hova dugtuk a fejhallgatót, ezt könnyedén, szoftveres úton átkonfigurálhatjuk. Az összes Foxconn 925/915 alaplap tartalmazza ezt a szolgáltatást, erre utal többek között a végződés „8"-as eleme.

A 915M03-G-8EKRS alaplapon szembesülhetünk az Intel új integrált grafikus vezérlőjével, a GMA-900-al, ami az Intel (csak nevében) Extreme Graphics 2-t hivatott leváltani.

Az új alaplapok már új tápellátási megoldásokat követelnek. Az eddigi 20 pines helyett 24 pin-en keresztül kapja az éltető energiát az alaplap. A DTK Computer már bejelentette, hogy hamarosan megérkezik a 925/915 alaplapok igényeihez igazított tápegységük.
A Foxconn dobozokra most már sem külalak, sem tartalom tekinte-



tében nem lehet panaszunk. A tetszetős borítás tartalmas belsőt takar. Az alaplap és leírás mellett megtaláljuk a felhasználói kézikönyvet, a Driver CD-t, az IDE, floppy, SATA adat- és SATA tápkábeleket, a hátlapi takarópanelt, USB és (adott esetben) SPDIF kivezetést. A leírások sorát gazdagítja a RAID kézikönyv, a drivert tartalmazó floppyval együtt.

BabyFace

További információ:
Chip Woo-doo Computer
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Tel: 474-0893 - chip@chip.hu
Online áruház: www.chip.hu

SONY ERICSSON K700I AZ OKOS TÁRS

Multimédia felsőfokon

Már alig vártam, hogy kézbe vehessem a Sony Ericsson K700i típusjelzéssel ellátott készülékét. Bár a középkategória felső szegmensébe szánja a gyártó, szerintem picit túl is nől ezen.
Első látásra nyilvánvaló, hogy a T630-as az elődje. A gombkiosztás és az elrendezés mit sem változott, bár a forma és a design igen. Lényegi változás a méretben sem érezhető, egy picit „tömzsibb" lett a telefon. A kezelőszervek a kijelző alatt helyezkednek el: a készülék bal oldalán található a digitális fényképezőgép aktiválására szolgáló kör alakú gomb, valamint a kétállású (+;-) hangerőszabályozó. A telefon jobb oldalán, a Wap böngésző közvetlen csatlakozására szolgáló gomb kapott helyet. Mára már hagyomány a telefon felső részén található bekapcsoló gomb, és itt található az infraport is.

Kamera
Ebben a típusban VGA kamera található beépített vakuval és videofelvételi lehetőséggel kiegészítve. A kamera további beállítási lehetőségeket is kínál.

Képméret: 640*480, 320*240, 160*120 és úgynevezett kiterjesztett (1280*960).
Éjszakai mód: gyenge fényviszonyok mellett nyújt segítséget.
Effektek: Panoráma, fekete-fehér és túlexponálás, negatív,szépia.
Keretek: vicces keretekbe helyezhetjük modelljeinket.
Képminőség: normál és finom között választhatunk.
Fény: ha nem elég az éjszakai mód, ennek segítségével fényárban úszhat modellünk (sajnos, gyakran csak hunyorgó alakokat fotózhatunk, mert elég erős a fénye, viszont remekül helyettesíthetjük vele a zseblámpát).
Önkioldó: azt hiszem, nem szorul különösebb magyarázatra.

Kijelző
Ma már nem számít extrának (176*220 pixeles, 65 ezer színű) a kijelző, mindemellett egy éles rajzolatú; színekben gazdag megjelenítő került a készülékbe.

A háttérvilágítás határozottan jó láthatóságot biztosít erős napfényben is.

Menü
A menü nem tartogat újdonságot: négy sorban és három oszlopban tizenkét kis színes ikont találhatunk. Jól áttekinthető, egyszerűen kezelhető az ötállású „botkormány" segítségével. Újdonság a médialejátszó, melynek segítségével MP3-as zenékkel is bővíthetjük a csengetéskínálatot, sőt videót is lejátszhatunk. Van még rádió és (végre!) aktív hívásainkat kihangosíthatjuk, így nem kell kézben tartanunk telefonunkat hívás közben.

Alkalmazások
A Bluetooth és az infravörös technológia támogatása révén a K700i a kapcsolódási lehetőségek széles választékát kínálja; a képek és videofájlok PC-re és más eszközökre kényelmesen átvihetők.
A telefon kezeli az ún. témákat melyekből a Wap-on is találhatunk ízlésünknek megfelelőt.
A játék megszállottairól is gondoskodik a gyártó. Az előre telepített játékon túl számosat telepíthetünk PC vagy WAP segítségével, sőt a 3D-s gyorsításnak köszönhetően még élvezetesebbek a játékkal töltött órák.
Nem hiányozhat a telefonról a több nézettel (napi/heti/havi) rendelkező naptár, jegyzetkészítő, ébresztő (normál ill. ismétlődő ébresztő), kódmemória (itt tárolhatók a külön-

TULAJDONSÁGOK

Műszaki adatok
Rendszer
GSM 900/1800/1900
Méret
99x46x19,5
Súly
93 g
Akku
770mAh / LiPol / 3.6V
Max. készenléti idő
315 óra
Beszélgetési idő
14 óra
Tulajdonságok
Kijelző
65536 szín, 176x220 pixel felbontás
TFT
Híváskezelés
Polifonikus dallamok (40 szólam)
Hangtárcsázás
Hangvezérlés
Hívócsoportok
Diktafon
Kihangosítás
Kép-és hang hozzárendelés a bejegyzésekhez
Üzenetek
MMS
Hosszú üzenetek
SMS, csoportos SMS küldés
Prediktiv szövegbevitel
Hosszú SMS, EMS
E-mail
Adatkommunikáció
GPRS Class 8 (4+1)
HSCSD
WAP (2.0)
Beépített modem
CSD
Java
cHTML böngésző
Infra port
Bluetooth
Extrák
VGA kamera vakuval
FM rádió
Konverter
MP3 lejátszó
Számológép
Játékok (java, mophun)
Profilok
Ébresztés
Jegyzetelés
Naptár

böző személyes kódok), időmérő, számológép.

Összegzés

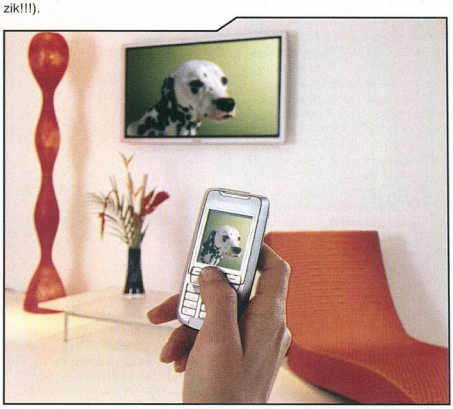
Pozitívumként említhető az FM rádió meglejelenése és a kihangosítási lehetőség.
Igen felhasználóbarát a 32 MB belső memória (sajnos nem bővíthető). Sok-sok képet, videót tárolhatunk rajta. Ha kevésnek bizonyul a tárolóhely, áttölthetők PC-re, vagy elküldhetők MMS üzenetként is.
Lényeges javuláson ment keresztül a fényképező, és a csengőhangok is bővíthetők MP3-as zenékkel. A GPRS 4 + 2 csatornás, amely igen gyors internetes adatátvitelt tesz lehetővé.

Számomra a legfontosabb negatívum a telefon tervezésében érhető utól. Az ötállású multifunkciós gomb „kiáll" a billentyűzetek sorából, ezért fontos a billentyűzár használata, mert könnyen „önállósíthatja" magát. Az is érdekes, hogy a megszokottakkal ellentétben a Bluetooth nem állítható automatára. Ez a Bluetooth headset-et használóknak lehet boszszantó, mert bonyolulttá teszi annak használatát.
Mostanában lettem figyelmes egy különös (nem a Sony Ericsson-nak köszönhető) furcsaságra. Egyes szolgáltatók saját menüvel látják el az általuk kínált telefont, melyek esetenként nem képesek a gyártó által felkínált lehetőségekkel élni, pl. nem tölthetőek PC-ről Java-programok a telefonra, ill. ha sikerül rátölteni, akkor sem működnek. Sőt, olyanra is van példa, hogy egyes menük nem a gyárilag meghatározott módon működnek. Sajnos ezek a problémák a Sony Ericsson K700i-t is elérik, úgyhogy nem szabad csodálkozni az előforduló furcsaságokon.
Mindent egybevéve: nagyon jó „kis" telefon a K700i. Bátran ajánlom mindenkinek (csak nézzék meg, milyen menüvel rendelkezik!!!).

Nekem nagyon sok boldog órát szerzett, amíg teszteltem, annál is inkább, mert a K700i révén újra (Sony) Ericsson telefon boldog tulajdonosa lehetek!

Paganell

További információ:
Chip Woo-doo Computer
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Tel: 474-0893 - chip@chip.hu
Online áruház: www.chip.hu



ÚJ NOKIA MOBILOK A LÁTHATÁRON

Nokia 6630

Elsősorban az üzleti felhasználók részére lehet érdekes az új Nokia 6630-as okostelefon. 3 sávos, támogatja a WCDMA és EDGE adatátvitelt. Kamerája 1,23 megapixeles, videofelvételre is alkalmas (10ra/klip). A kijelző 176x208 pixeles 65536 színű.
A telefon 10 MB dinamikus memóriával rendelkezik, MMC (MultiMediaCard) kártyával bővíthető, melyből egy 64 MB-osat mellékel a gyártó. A kártya mérete nem egyezik meg a szokásos MMC kártyákéval, annál kisebb, redukált méretű. Támogatja a BlueTooth-ot, és az infra kapcsolatot, ezeknek a segítségével szinkronizálhatjuk személyi számítógépünkkel. Találtunk benne e-mail kliens beállításokat, támogatja az SMTP, POP3, és az IMAP4 protokollt.

Specifikációk:

- súlya: 127 g
- méretei: 110x60x21 mm
- integrált digitális VGA kamera
- mobil e-mail, és VPN kliens
- HTML internet böngésző
- Bluetooth
- GSM 900/1800/1900
- WCDMA (384 kbps download / 128 kbps upload)
- EDGE (236.8 kbps download / 118.4 kbps upload)
- MP3 lejátszó
- MMC kártyás bővítési lehetőség

Nokia 6260

A hölgyek számára lesz közkedvelt az új Nokia 6260-as. A kijelzője aktív TFT (65536 színű), 176x208 pixeleles, a kamerával nem csak képeket, hanem videofelvételeket is készíthetünk, sőt digitális zoom is rendelkezésünkre áll. A telefon belső memóriája 6MB, és ha ez sem elég MMC kártyával bővíthetjük, melyből egy 32 MB-os áll a rendelkezésünkre az alapcsomagban.

Specifikációk:

- súlya: 130 g
- méretei: 102x49x23mm
- integrált digitális VGA kamera
- mobil e-mail, és VPN kliens
- Quickword, és Quickpoint
- HTML internet böngésző
- Bluetooth
- GSM 900/1800/1900
- FM rádió és MP3 lejátszó
- MMC kártyás bővítési lehetőség

PLEXTOR CONVERTX

Zökkenőmentes digitalizálás otthon

Ha azt mondom, hogy mára már mindenki hozzászokhatott a DVD-minőségű mozgóképekhez, akkor valószínűleg nem túloztam. Joggal merülhet föl az emberben a vágy, hogy otthon is hasonló minőségű felvételeket készítsen, ám ehhez sokszor igencsak költséges megoldásokhoz kell folyamodnunk. Amennyiben digitális formában szeretnénk tárolni a nyersanyagot, jó pár tízest ott kell hagynunk majd a kereskedőknél, hiszen egy-egy jobb minőségű, digitális alapanyagra dolgozó kézi kamera beszerzése nem éppen olcsó mulatság. Ehhez még hozzájöhet az a probléma is, hogy esetleg már meglévő analóg eszközöket kell teljesen fölöslegesen lecserélnünk: kazettára dolgozó kamerát, vagy éppen videomagnót. A Plextor most erre a problémára nyújt hatékony megoldást.

A Plextort minden számítástechnikában jártas felhasználó ismerheti, hiszen kiváló minőségű optikai meghajtóikat hazánkban is régóta forgalmazzák, és sokszor ők azok, akik egy-egy vadonatúj szabványt a gyakorlatban is elsőként megvalósítanak - és dobbantanak a piacon sorozatgyártásban készült termékeikkel. A minőségre garancia a gyártó neve, így igazán megbocsátható az a tény, hogy kategóriájukban szinte mindegyik eszköz a drága jelzővel minősíthető. Cserébe megbízható alkatrészeket és kiváló garanciafeltételeket kap a vásárló.

A ConvertX névre hallgató termékükkel most egy teljesen új szegmensbe próbálnak betörni: az otthoni digitális videózásban próbálnak megfelelni a magas elvárásoknak. Az eszköz segítségével a különböző analóg bemeneteken keresztül (RCA és S-Video kábelekkel) folyamatos analóg jelet küldhetünk az eszköznek, amely mindezt képes különböző formátumokban kódolni, majd az USB 2.0-s kábelen továbbítani a számítógép felé (hogy a FireWire miért maradt ki, rejtély számomra). (A különböző kábeleken kívül egy SCART adaptert is kapunk, a kompatibilitást elősegítendő.) Ez azt jelenti, hogy a hosszadalmas digitalizálási procedúra (analóg jel tömörítetlen tárolása, majd kódolás valamilyen codec segítségével) egy lépése kimarad, ezzel jó sok időt megtakarítva a felhasználónak. Mivel a tömörítést valós időben végzi az eszköz, anyagaink digitalizálása ugyanannyi ideig tart, mintha videokazettára másolnánk.

A PC-s oldalon a digitális, tömörített anyag feldolgozásához az InterVideo WinDVD Creator 2 jár, melynek segítségével filmes effekteket is belecsempészhetünk a rögzített anyagba, és természetesen rögtön kiírhatunk minden digitalizált adatot CD-re vagy DVD-re. A filmek mellé képeket is importálhatunk, vagy éppen animált címképernyőt alkothatunk. Természetesen a szoftver segítségével már meglévő digitális fájljainkat is feldolgozhatjuk. A bemenet itt lehet MPEG-1/2/4, AVI (DivX, ASF), WMV, a kimenet pedig MPEG-1/2/4, AVI, ASF, DivX, vagy éppen, ha már rögtön ki is sütjük az elkészült anyagot, VCD, S-VCD, vagy DVD. A digitalizálás a ConvertX részéről történhet MPEG 1/2/4, illetve DivX MPEG-4 formátumban. Ha az utóbbit használjuk, akkor több mint 2-10 órányi anyagot rögzíthetünk egy írható DVD-re, bitrátától függően. Az igazi hátulütője azonban az, hogy a PC-s oldalról nem tudunk áttölteni az eszközre tömörítetlen videót, csak az analóg forrásból érkező adatot vagyunk képesek feldolgozni. Pedig nem lenne nehéz elképzelni egy FireWire csatolót a meglévő USB mellé: az egyiken érkezne az adat, a másikon távozna a már tömörített videó.

Azért az extrák körét lehet, hogy hamarosan sikerül bővíteni: egy külön szoftver segítségével a ConvertX-hez hasonló eszközök TV-tunerekké is alakíthatók, hiszen elméletileg semmi akadálya sincs annak, hogy ha már az eszközön átfolyik az adat, azt rögtön a PC monitorára is varázsolhassa. A probléma ezzel főként az, hogy a csatornákat nem a számítógépről vezéreljük szoftveresen. Egyelőre azonban még nem találkoztam olyan programmal, amely támogatta volna a Plextor ConvertX-ét. Hasonló szoftveres probléma merül föl akkor is, ha a bejövő adatfolyamot nem az InterVideo programjával szeretnénk feldolgozni, hanem valamelyik másik alkalmazással. Egyelőre ugyanis csak a WinDVD Creator képes együttműködni vele, de ez a Plextor ígérete szerint hamarosan szintén megváltozhat.

A kis doboz tehát kiváló eszköz akkor, ha otthoni kazettás anyagainkat, vagy éppen TV-műsorokat szeretnénk digitalizálni, majd optikai tárolókra rögzíteni. A kép minőségbeli romlás nélkül történő rögzítését a Dolby Digital technológia egészíti ki a hangok terén. A dobozban belül rejlő digitalizáló egység támogatja a PAL/SECAM és az NTSC szabványokat is, különböző felbontásokban. Külsőre pedig a trendi szürke borítás gyönyörködteti a szemet.

A termékkel a Plextor az otthoni felhasználókat célozta meg, ennek eredményeképpen a digitalizálás művelete gyerekjáték. Így nem csupán időt spórolhatunk meg, de a PC-kre elérhető tömörítőszoftverek bonyolult működését sem kell kiismernünk. Ezek mellett természetesen a kiegészítő funkcióknak is jó használt vehetjük, hiszen a szoftver segítségével egy kisebb szerkesztőstúdiót kapunk kézhez, mely használatával készre vághatjuk videóinkat: kiszedhetjük a közvetítésekből a reklámokat, vagy éppen rendezhetjük a nyaralásról készült felvételek sorrendjét, átvezető animációkkal szépítve a végeredményen.

A terméket a Ramiris Rubin Rt. jóvoltából tesztelhettük.

Chilly

HIVATKOZÁSOK

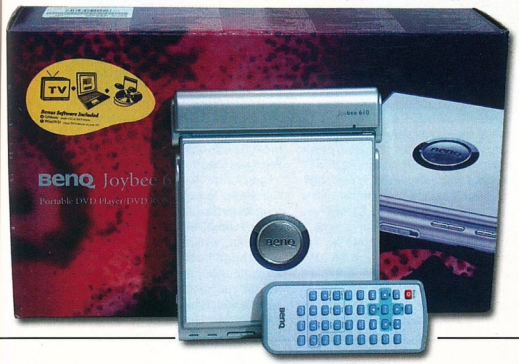
Plextor Europe - *http://www.plextor.be/*
WinDVD Creator Platinum 2 - *http://www.intervideo.com/jsp/WinDVDCreatorPlatinum_Profile.jsp*

A HORDOZHATÓ HÁZI-MOZI

BenQ Joybee 610 - a DVD és az MP3 találkozása

Gondolom e cím láttán mindenkinek ilyen kis furcsaságok jutnak eszébe, mint például egy 3D szemüveggel ellátott hordozható kis TV, vagy egy óriási fülmelegítő fülhallgatóval és hologram képernyővel ellátott táskarádió, de nem az. A mai vendégünk az, aki, vagy ami valóban „kézzel foghatóvá" teszi a multimédiát, hisz kis „kütyünk" mérete alig nagyobb, mint egy CD lemez tok, igaz a súlyában már meghaladja azt, de egy kis testmozgás nem árt senkinek. Nos, lássuk

mire is képes ez a „DVD discman"; arra mindenképp, amit ma már elvárhatunk egy ilyen készüléktől, mint például: wav, mp3 fomátumok lejátszása, de ezen felül ezeket DVD lemezről is megteszi a kedvünkért, továbbá még a hagyományos DVD lemezt, és az SVCD-t is lejátssza. Na meg persze képeket is nézegethetünk vele, amennyiben rákötjük valamilyen képernyő alkalmazásra. Nyersanyagok tekintetében CD-R, CD-RW, DVD-R, és DVD-RW lemezzel egyaránt elmegy. Lássuk, mire is használhatjuk, ugyanis kis barátunk rendelkezik DIGITAL-AUDIO kimenettel, szabvány AV kimenettel, 3,5-es STEREO JACK kimenettel, USB I/O csatlakozóval, S-VIDEO kimenettel, és CF-CARD stlottal is. A dobozt felnyitva tágra nyílik a szemünk, és elcsodálkozunk azon, hogy ennyi cókmók hogyan fért bele ebbe a kis dobozba. A tartozékok mennyiségének láttán, meg kell mondjam, én is nagyot néztem. Na de lássuk, mi is volt a dobozban olyan csodálatos. A gyártó először is ad egy lejátszót, és hozzá mindenféle tartozékot. Használati útmutatót, fülhallgatót (elég jól szól), 220 voltos tápegységet, egy kis szütyőt, amibe belehelyezve megvédhető a karcolásoktól, egy csomó „madzagot", pontosítva: AUDIO és VIDEO kábeleket, USB kábelt, és egy AV átalakítót. Valamint, ami nekem a legjobban tetszett, két távirányító is van a célkészülékhez, egy kábeles, amibe a fülest kell dugni, és (most jön a kedvencem) egy infrás távirányító. Plusz, amit elfelejtettem, lítium-ionos akkumulátort is kapunk a gyártótól cserébe azért, mert voltunk olyan rendesek, hogy az ő terméküket választottuk, de miért is jó nekünk az infrás távirányító, mikor egy discmanről van szó? Van két tippem, miért jó: az egyik, hogy túl mesze van a zsebed és lusta vagy a zsinóros távirányítót használni, vagy ami valószínűbb, hogy kényelmesebb egy film nézése közben a barátoddal, vagy barátnőddel fetrengeni a kanapén, mint ugrálni a TV felé, hogy kihasználjuk szerkezetünk DVD-lejátszó tulajdonságát. A kezeléséről nem hiszem, hogy különösebben szót kéne ejtenünk, hisz' biztos mindenki látott már ilyen, háromszögekkel és négyzetekkel díszített kis gombokat. Az egyik, számomra nagyon bántó dolog, hogy egy kijelzőt igazán rakhattak volna a lejátszóra is, és nem csak a „madzagos" távirányítóra, amit egy egyszerű kvarc kijelző díszít. Azt hiszem, a másik problémám talán az, hogy nem az enyém. Na jó, találtam benne még ezen kívül kisebb-nagyobb hiányosságokat is. Például: a számoknak a címét is kiírhatná, és szerintem kicsit lassú a beolvasás és a számok váltása, továbbá nem túl könnyű rájönni, „hogy is működik ez a cucc!?", viszont télen előnyös, hogyha fázósak vagyunk, ugyanis elég rendesen melegszik működés közben. Mindössze egy igazán súlyos hibával találkoztam, mégpedig, hogy a lejátszás néha minden beavatkozás nélkül leáll egy pillanatra, majd folytatódik. A külsejéről annyit tudnék elmondani: látszik rajta, hogy a gyártó nem igazán törődött vele, nem fektetett semmi energiát a külső designba, hisz egy egyszerű téglatest alakot kapott szolid színezéssel. Van még egy nagyon fontos dolog, amiről nem beszéltünk. A mozizásról. A filmvetítésben kellemesen csalódtam, mert a távirányító használatával nem tudtam különbséget tenni e között a kis discman között, és egy normál asztali lejátszó közt. Összevetve: végül is ez a discman nem egy világmegváltó találmány, de szerintem, ha valaki most akar discman-t venni, már ezt, vagy ehhez hasonlót vegyen, ami már megbirkózik a DVD lemezekkel is, hisz' a CD ideje már sajnos úgymond lejárt.



A terméket a Ramiris Rubin Rt. jóvoltából tesztelhettük.

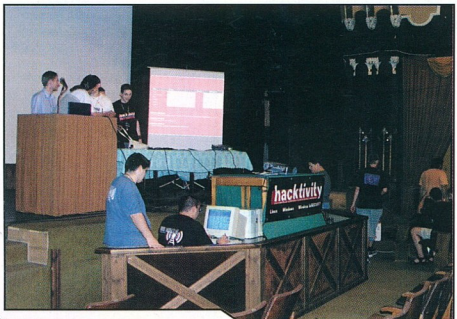
Kovács Zéta

HACKTIVITY V2.0

Derítsd fel, törd fel, majd takarítsd el a nyomokat magad után!

Talán többen is tisztában vannak olvasóink közül a DEFCON jelentésével, ám hogy mindenki biztosan tudja, hogy nem a tengerentúli Defense Conditionról van szó, ejtenék néhány szót arról, mit is takar esetünkben a rövidítés. Míg az USA védelmi készültségére szoktak a legtöbben asszociálni ennek hallatán, addig egy szűkebb kör - akik a legendák szerint a föld alá húzódtak vissza, és ott élik mindennapjaikat, az ártó napsugaraktól és a föld felett zajló hangos hétköznapoktól védve - rögtön tudja, hogy egy óriási, éppen ezért a hatóságok (the feds) által is árgus szemmel felügyelt összejövetelről van szó, melyet immáron már tizenkettedik alkalommal rendeztek meg, ezúttal is Las Vegasban. (A helyszínből fakadóan a DEFCON mindig szállodákban és hotelekben rendezi meg a konferenciát.)

Ezen a rendezvényen az underground apraja-nagyja összegyűlik, hogy előadásokat hallgassanak, együtt szórakozzanak, valamint egymás ellen versengjenek különböző játékok és kihívások változatos feladatait teljesítve. Aki esetleg éppen erre jár, és bejut egy ilyen eseményre, számítson arra, hogy a világon nem talál olyan hagyományos szótárt, amellyel le tudná fordítani az olyan kifejezéseket, mint a wargame, a wardrive, a spoof, vagy éppen a man-in-the-middle attack. Az egyes előadások javarészt kőkemény szakmai nyelven hangzanak el, ahol kíméletlenül elveszik a szakkifejezések tengerében az, aki nem ért a témához. Talán nem véletlen, hogy ennek köszönhetően nem csupán a fiatalabb, lelkes korosztály képviselteti ilyenkor magát, hanem a nagy öregek is, specialisták, biztonságtechnikával foglalkozó nagy cégek, és a már említett amerikai nyomozóhivatal emberei, valamint a szakújságírók is megjelennek. A tizenkettedik alkalommal megrendezett DEFCON kezdi lassan kinőni magát a több ezer résztvevőjével, és ennek megfelelően kicsit kezd ellaposodni is - legalábbis idén a rendezvény visszhangjából ezt lehetett leszűrni.



Hazánkban sajnos még nem tartunk ott, hogy elmondhatnánk, tucatnyi ilyen összejövetelen vehettünk részt - talán csak a nagy múltra visszatekintő scene-rendezvények azok, amelyekkel büszkélkedhetünk, ám ezekről is egyre kevesebbet hallani, az anno barátságos hangulatban történő másolgatást ígérő Computer Karácsonyokról nem is beszélve. Egyesek véleménye szerint a hasonló rendezvények háttérbe szorulásának oka a világháló az otthonokban történő megjelenése volt, míg mások úgy vélik, a rendőrség és a BSA elrettentő hadjáratának köszönhetően megszűnt annak a lehetősége, hogy ilyen eseményeken az ember beszerezhesse a legfrissebb stuffokat, és ezért lett kevésbé vonzó például az említett karácsonyi összejövetel. Mindegyikben lehet igazság, ám valószínűbb, hogy egyszerűen csak arra kellett várni, hogy alkalmazkodjanak a szervezők az új generáció elvárásaihoz, és olyan dolgokra fektessék a hangsúlyt, melyeket otthon nem tapasztalhatnak meg a felhasználók. Ne feledjük, a LAN-partyk hangulatát sem lehet az internetes lehetőségekkel helyettesíteni.

Úgy néz ki, a számítástechnika, mint szakma is kezdi megtalálni azokat a helyszíneket, ahol az érdeklődők rendszeresen összejöhetnek új ismeretségeket kötni, valamint megismerni a legfrissebb újításokat, no meg a szakma képviselőit. Ennek kiváló példája a Linux-felhasználók Magyarországi Egyesületének rendszeresített konferenciája, továbbá a PHP Konferencia, mely már RoadShow formát is öltött idén Dunaújvárosban és Tiszaújvárosban. Reméljük, hasonló (gyerek)cipőben jár élménybeszámolónk tárgya, a Hacktivity is.

A két nap tapasztalatai...

Megérkezünk a "nyóckerbe", a rendezvény helyszínéhez, ahol Krisztián, a rendezvény főszervezője fogad bennünket, majd miközben kitöltjük a nyakbavalónkat, és magunkhoz vesszük az előadások listáját is tartalmazó információs lapot, megtudunk

KIS HACKERSZÓTÁR KEZDŐKNEK

stuff - cucc, legtöbbször valamilyen formában beszerezhető anyagok gyűjteneve (pl. zenék, filmek, játékok, alkalmazások), de jó sok dolgot helyettesíthet

spoof - egy kommunikációs csatornán folyó adat módosítása, majd újraküldése, ezzel becsapva a fogadó félt (például ilyen, ha egy, a felhasználó által megbízhatónak megjelölt gépnek álcázod magadat úgy, hogy módosítod az interneten általad küldött csomagok fejlécében található adatokat)

man-in-the-middle attack - olyan támadás, amikor a támadó fél a kliens és a szerver közé beépül, mindkét félt abban a hitben tartva, hogy semmi probléma sincs a kapcsolattal; mindeközben minden adat a hacker gépén is keresztülfolyik, és ezeket ő módosítja saját célja érdekében

deface - a betörés után a látható felület (legtöbbször webes oldal) módosítása, saját üzenet elhelyezése (olyan „itt jártam, hát rongáltam" jelleggel)

port scan - a számítógép (egyben esetleg sebezhető) kommunikációs kapui utáni keresés; segítségével sokszor megtudhatjuk, milyen szolgáltatások, milyen operációs rendszer fut a célgépen

wardrive - itt a feladat a rádiófrekvenciát használó wi-fi hálózatok feltérképezése; mivel a használt tartomány szabad felhasználású (nem úgy, mint a GSM-rendszerek), így az erre tett próbálkozások nem ütköznek törvénybe, sőt, még az adó jelének zavarása sem

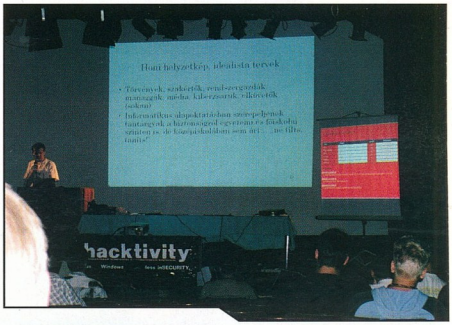
underground - földalatti közösség, akik sokszor saját törvényeket alkotva élnek, elzárkózva a külvilágtól (lásd még: Emir Kusturica azonos című filmje)

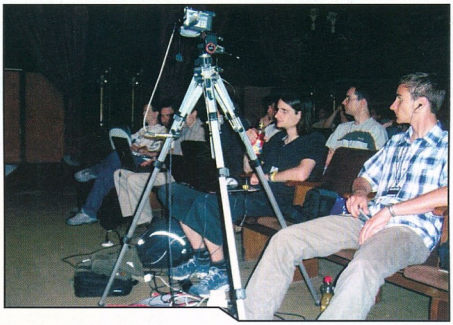
némi információt arról, hogy mire számíthatunk a két nap során. A rendezvény immáron második alkalommal nyitotta meg kapuját az érdeklődők előtt, színvonalas előadásokat és kimondottan a hackelés iránt érdeklődők számára speciális játékokat ígérve. Mivel a szponzorokat hazánkban nem könnyű magánemberként utolérni, így a résztvevőknek kellett állni a költségek nagy részét, ez a 3000 forintos belépőn is érződött (3 mozijegy, néhány óra netcafé, vagy egy jobbfajta szakkönyv ára). Cserébe viszont két napig bárki elmélyedhetett a biztonságtechnika, a Linux, a Windows, a kézi számítógépek, vagy éppen a tűzfalak világában. Ehhez jött még hozzá az olcsó büfé, a folyamatos netelérés kábelen vagy WLAN (wi-fi) segítségével, valamint a lehetőség, hogy hasonló érdeklődéssel rendelkező emberekkel találkozhass, vagy éppen komoly kérdésekkel bombázd az előadókat.

Az első, ami a szemem elé került, az egy Matávos publikus netterminál volt, melyet direkt azért raktak oda a szervezők, hogy az ügyes kezű hackerek fölfedezzék minden hibáját. Nos, az első nap végén én valami olyasmit hallottam, hogy kettőt rögtön találtak is benne. Másnapra pedig már a terminál hűlt helyét találtam csak. Persze, lehet, hogy a kettőnek semmi köze egymáshoz... A másik érdekességet a Wargame jelentette. Ez egy olyan játék, melyben az ember hozzáértését, logikáját, is lehet játszani, tehát aki ki szeretné próbálni valamelyiket, bármikor megteheti, csak éppen laikusként sok sikerre ne számítson.

A WLAN nem csupán a világháló elérésére szolgált, ugyanis egy játék eszköze is volt, melyet Treasure Huntnak, azaz kincsvadászatnak neveztek el. Itt a feladat egy szerverbe való bejutás volt, különböző nehézségű pontokon áthaladva. Sajnos, úgy tűnt, túl nehézre sikeredett a feladat, vagy csak a feladat volt merőben új a résztvevők számára, hiszen senkinek sem sikerült teljesítenie a kitűzött célt.

Az előadások a jelenlegi technológiai megoldások legégetőbb problémáira, valamint néhány örökérvényű témára helyezték a hangsúlyt. Így volt szó a rádió-





valamint leleményességét próbára téve birkózik meg az egyre nehezedő feladatokkal, hogy az egyes szinteken lévő feladatokat teljesítse. A kódokat visszafejtve, a talányokat megfejtve a játékban résztvevő felhasználó egy olyan információhoz jut, melyet aztán a központi szerveren megadva léphet a következő szintre. Hasonló játékokat természetesen interneten keresztül hullámot használó wi-fi és a WLAN költség hatékony, ám egyben minimális biztonságot nyújtó megoldásairól, a kézi számítógépek legfrissebb generációiról, valamint korábbi verziók égbekiáltó hibáiról, de nem maradhatott ki a vírusok témája sem. Olyan területeket is érintettek az előadások, mint az etikus hackelés, vagy a jelenlegi magyar jogszabályok hibái.

Az örökifjú témák között pedig ott voltak a tűzfalak, a biztonságos hálózatok, az operációs rendszerek, és az internet maga. vagy pedig megfelelő irányba terelni a beszélgetés menetét, mivel így elég rapszodikusan váltották egymást a felröppenő témák, melyek közül néhányban azért érdemes lett volna mélyebben is elmerülni.

Sebaj, így is megtudhattuk, hogy az internetes csoport vezetőjének nem muszáj mindig egyetértenie más kollégáinak a véleményével, és az is kiderült, hogy mi a teendője annak, akinek a gépét a rendőrség lefoglalja. Arra is rávilágított az internetes csoport vezetője, hogy nagyon sok múlik a rendőrség által foglalkoztatott szakértőkön, de a legtöbb a bírókon, akik eleddig nem találkozhattak még elegendő üggyel ahhoz, hogy egyes helyzetekben könnyen megalapozott döntéseket hozhassanak.

Összességében azt mondhatjuk, hogy komoly szakmai fejtágítást kaphatott minden érdeklődő, amelyet csak a rendezvény egyelőre szűkös keretei, valamint a szponzorok hiánya árnyékolt be néhány alkalommal. Azonban az mindenképpen tisztán látszik, hogy ilyen rendezvényekre van igény, és egy idő után a nagyobb cégek is érdeklődni kezdenének hasonló szakmai összejövetelek iránt, hiszen utánpótlásra mindig szükség van, és valljuk be, az itt elhangzottak egy részét nem tanítják egyetlen egyetemen sem...

Chilly

A rendezvény üde színfoltjának ígérkezett az első nap végén megrendezett kerekasztal-beszélgetés, amely az előbb már említett etikus hackelés témája körül mozgott. Sajnálatos módon folyamatos vita nem alakulhatott ki, melynek az egyik oka a meghívott vendégben (beszédtempó, beszédtempó!), a másik pedig a moderátor hiányában rejlett. Több meghívott vendég esetén inkább csak a pódiumon ülőket kellett volna hallgatni (mondjuk, a jelenlegi ombudsman összeresztve egy tanárral, egy rendszergazdával, egy hackerrel, valamint az ORFK képviselőjével),

HIVATKOZÁSOK

DEFCON - *http://www.defcon.org/*
DEFCON képek - *http://www.defconpics.org/*
DEFCON 12 élménybeszámoló (angol) - *http://www.theinquirer.net/?article=17625*
HackersLab - *http://www.hackerslab.org/*
PHP Konferencia - *http://www.phpconf.hu/*
Hacktivity - *http://www.hacktivity.hu/*
The Original Hacker's Dictionary - *http://www.dourish.com/goodies/jargon.html*
The New Hacker's Dictionary - *http://www.eps.mcgill.ca/jargon/jargon.html*
Wikipedia, Internet - *http://hu.wikipedia.org/wiki/Internet*
The Official WorldWide WarDrive - *http://www.worldwidewardrive.org/*

HACKTIVITY V2.0 INTERJÚK

Kovács Krisztiánnal, a rendezvény főszervezőjével folytattunk beszélgetést a rendezvény végén:

PCG: Honnan származik a Hacktivity ötlete?
KK: Tavaly májusban jött az ötlet, hogy szervezni kellene egy elérhető árú, ugyanakkor szakmailag nívós rendezvényt, ahová nem csak az öltönyös cégvezetők, hanem a rövidnadrágos fiatalok, érdeklődők is eljöhetnek. Hiszem azt, hogy a számítógépes biztonság témaköre legalább annyira az átlagos felhasználókra tartozik, mint az előbb is említett cégvezetőkre.
PCG: Mik voltak az alapvető célkitűzések az első és a második rendezvény szervezésekor?
KK: Alapvetően olyan rendezvényt szerettünk volna szervezni, amely mindenki számára nyújt valamilyen szellemi táplálékot. Az volt a cél, hogy a kevésbé hozzáértő látogatók ugyanúgy találjanak maguknak előadásokat, programokat a rendezvényen, mint a profi rendszergazdák. Éppen ezért megpróbáltunk az informatika minden területéről témákat gyűjteni a konferenciára. Természetesen a tavalyihoz képest szerettünk volna magasabb színvonalat képviselni az idei konferencián, ez azt hiszem, sikerült.
PCG: Mi a véleményed a rendezvény második „verziójáról" így, a lebonyolítás után? Mik a tervek a jövőre nézve?
KK: Bár a 70-80 látogatót egy picit kevésnek találtam, ennek ellenére egyértelműen sikerként könyvelhetjük el a rendezvényt, a látogatókat tekintve érezhető volt a szakmai fejlődés a tavalyihoz képest. Ami kellemes meglepetés volt, az a nagymértékű pozitív hozzáállás az előadók részéről a rendezvény irányában. Többen hangoztatták, hogy hiánypótló rendezvényként értékelik a Hacktivity-t, és biztosítottak támogatásukról a jövőben is.
PCG: Kik vettek részt/segítettek az esemény létrejöttében?
KK: Mindenek előtt köszönet illeti azokat a fiatalokat, akik szabadidejüket feláldozva segítettek a szervezésben, illetve a játékok lebonyolításában. Köszönet B$H-nak, Sigterm-nek, a HuWiCo csapatának, a Gutenberg Művelődési Ház dolgozóinak, és természetesen minden előadónak, akik elfogadták meghívásunkat.
PCG: Milyen eredményekkel zárultak a megrendezett játékok, a Treasure Hunt és a Wargame?
KK: A Wargame nevezetű játékunknál hárman jutottak el a 13. szintig, (tehát vitték végig a játékot) őket szakkönyvekkel, szoftverekkel jutalmaztuk. Sajnos a Treasure Hunt játék túl nehézre sikerült, mindösszesen egyetlen ember jutott közel a „tűzhöz", ennek ellenére nem vetettük el a játék ötletét a jövőre nézve.
PCG: A visszajelzések alapján milyennek találták a látogatók az előadásokat?
KK: Szinte kivétel nélkül pozitív vélemények érkeznek az előadásokkal/előadókkal kapcsolatban. Úgy érzem, hogy a látogatók is érezték minden előadás mögött a szakmai felkészültséget.
PCG: Köszönjük az interjút!

Kaiser Lászlót, a SaveAs Kft. egyik emberét kérdeztük többek között arról, mi motiválta őket akkor, amikor úgy döntöttek, előadásokat tartanak a rendezvényen:

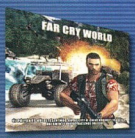
PCG: Milyen tevékenységek tartoznak a SaveAs fő profiljába? Ezek közül melyek esnek egybe a Hacktivity témával és közönségének érdeklődésével?
KL: A SaveAs Kft. egyik meghatározó profilja az Informatikai Tanácsadás, amin belül - a cég jelegének megfelelően - kiemelt hangsúlyt kap a biztonság, és ennek összes érintett területe. A Hacktivity rendezvény témaköre nagymértékben egybeesik az ügyfeleinknek kínált tevékenységekkel. Előadtunk hálózati biztonság, alkalmazások, és ezen belül forráskód-vizsgálat, sérülékenységi tesztelés, és biztonsági szabályzatok témakörében. Véleményem szerint az érdeklődés megfelelő volt, még akkor is, ha a résztvevők köre csekély átfedést mutatott partnereinkkel.
PCG: Milyennek találtátok a rendezvényt, valamint a hangulatot általánosságban?
KL: Két jó hangulatú napot sikerült együtt tölteni a téma iránt érdeklődő hallgatósággal. Fontosnak éreztük, hogy az előadások alatt, illetve a szünetekben hasznos beszélgetéseket lehetett folytatni nem csak a kollégákkal, hanem minden résztvevővel. Azt hiszem, sok kérdésre sikerült válaszokat adnunk, illetve segítenünk a megjelenteket a saját életükből, munkájukból vett problémáikban. Nagyon jó ötlet volt a „Teasure Hunt", illetve a „Wargame" verseny.
PCG: Szerinted milyen irányba lenne érdemes fejlődnie a rendezvénynek a továbbiakban?
KL: Mint minden rendezvény az első pár alkalommal, a Hacktivity is küzd a pontos üzenet kialakításának problémájával, de példát véve az elődökről (pl. Defcon), nagyon sok előre mutató jelet láttunk. Biztosak vagyunk benne, hogy a harmadik már sokkal szélesebb kört fog megszólítani. Az idén kicsit szerencsétlen volt az időpontválasztás, hiszen egybe esett a Forma-1 magyarországi futamával, amit a jó idő, és az Olimpia is fokozott, így sokan inkább ezeket a programokat választották. Kíváncsian várjuk a következőt.
PCG: Egy olyan cég számára, mint a SaveAs is, mekkora fenyegetést jelent a tehetséges blackhat [rosszindulatból tevékenykedő] hackerek tevékenykedése?
KL: Természetesen, mint minden cégnek, nekünk is jelentős kihívás, hogy gyorsabbak legyünk a black-hat hackereknél. Megpróbálunk mindent megtenni annak érdekében, hogy az adataink biztonságban legyenek, nem csak kívül, hanem belül is.
PCG: Milyennek tartod a jelenlegi biztonságtechnikai helyzetet Magyarországon? Mik a fennálló problémák legfőbb okai?
KL: Magyarországon az informatikai biztonsági minősége szektoronként változó; jelentős különbségek érzékelhetőek például a piaci szereplők, és az államigazgatás között éppúgy, mint a versenyszféra különböző területein egyaránt. Szinte biztosra vehető, hogy technológián alapuló vállalat lényegesen nagyobb hangsúlyt helyez erre, mint egy termelésre alapuló cég. Általánosságban egyaránt elmondható, hogy Magyarországon jelen pillanatban alacsony a biztonságtudat. Az elkövetkező években véleményünk szerint a vállalatok versenyképességét, különösen a kutatás-fejlesztési területeket jelentősen befolyásolni fogja az informatikai biztonságra fektetett hangsúly. Kiemelten fontosnak érezzük a megfelelő jogszabályi háttér megteremtését is. Az építőiparban például elmehetünk a boltba, vehetünk építőelemeket, és nem lesz problémánk a kompatibilitással. Az informatika még nem ilyen. Léteznek ajánlások, léteznek útmutatók, amiket a legnagyobbak már használnak, és reméljük, hogy hamarosan lesz kényszerítő erő a már létező szabványok betartatására.
PCG: Köszönjük a válaszokat!

Chilly

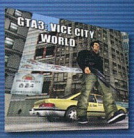
THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!

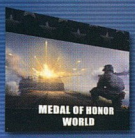
BF 1942 WORLD



FAR CRY WORLD [2 CD]



GTA3: VC WORLD



MOHAA WORLD

JÁTÉK MAGYARÍTÁS
(FRISSÍTETT)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK:
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - CALL OF DUTY WORLD

MEGRENDELHETŐ:
CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

:· Minőséget, gyorsan, olcsón!

:· Szerinted a három együtt tényleg nem létezik ?

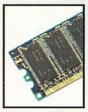
:· **Digitalmind Hungary kft.**
Számítástechnikai kiskereskedés és szervíz
1132 Bp, Kresz Géza u. 21. (a "Nyugatinál")

:· Állandó raktárkészlet
Gyors garanciális ügyintézés
Magasszintű szakmai segítségnyújtás

:· Tel.: (+36 1) 238 0816
Fax: (+36 1) 238 0817
www.digitalmind.hu

GAME EXPRESSZ

HARDWARE SZEKCIÓ

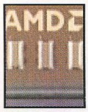


RAM, MEMÓRIA	
256 MB PC2100 (266MHz) DDR OEM	7 360
256 MB PC2700 (333MHz) DDR OEM	7 700
512 MB PC3200 (400MHz) DDR brand	15 510

HANGKÁRTYA, HANGFAL	
CREATIVE SB Audigy ES bulk	9 120
CREATIVE SB Audigy 2 bulk	16 390
CREATIVE SB Live 5.1 Digital bulk	5 270
CMedia 6 csatornás hangkártya	1 990
Altec Lansing 120, 2.0-ás	2 300
Altec Lansing 121, 2.1-es	4 830
Altec Lansing 220, 2.0-ás	4 400
Altec Lansing 221, 2.1-es	9 340

BILLENTYŰZET	
Samsung Win95 HUN PS/2 SDK-1900	870
Samsung Win95 HUN PS/2 SDL-2500	1 310

PROCESSZOR	
AMD AthlonXP 2000+	12 210
AMD AthlonXP 2400+	15 180
AMD AthlonXP 2800+ Barton	24 190
Celeron 1700A+FAN S478	12 210
Celeron 2000A+FAN S478	14 080
Celeron 2400A+FAN S478	15 290
Celeron 2600A+FAN S478	19 910
P4-2,8GHz+FAN S478 512kB 800MHz	40 590



CD, CD-RW, DVD, DVD+-RW	
LG 52x CD-ROM 2 év	2 990
Samsung 52x CD-ROM 2 év	2 990
CD-RW LG 52x/32x/52x OEM 2év	5 380
CD-RW LG 52x/32x/52x dobozos 2év	5 930
CD-RW Samsung 52x/32x/52x OEM 2év	5 440
CD-RW Plextor 52x/24x/52x dob. 2 év	11 990
DVD Samsung 16x/48x OEM 2 év	5 110
DVD MSI 16x/48x OEM	6 040
DVD+-RW Samsung SH-W08ARPS OEM 2 év	16 700
DVD+-RW ASUS DRW-0804P/D dobozos	17 600
DVD+-RW LG GSA-4082BB OEM 2év	17 040
DVD+-RW LG GSA-4082B dobozos 2év	18 140
DVD+-RW NEC ND-2500 OEM 2 év	16 500

EGÉR	
Codegen M-5098 optikai, 2 gomb+scroll PS/2	1 970
Samsung optikai PS/2 dob. kék v. narancs	1 970
Samsung optikai PS/2 dob. ezüst-szürke v. fekete-szürke	2 080
Samsung wireless optikai USB+PS/2 dob. szürke	4 840

VENTILÁTOR	
Spire LionStream P4 2,8GHz-ig	1 370
Spire QuieTude 9U236B1L3	2 180
Spire CopperStream SP420B8	4 380
Spire SuperRock S370/AMD 2600+	1 390
Spire SkiveStream II SPA130B0	3 520
Spire KestrelRing II SP708B3	950
Spire Ház hűtő FD08025B1M4	1 870
HDD cooler 5,25" helyre 2 ventis	590
Ház ventillátor 5,25" csatl / ATX ház ventilátor	1 750
Ház ventillátor világító	23 849

CSAK NÁLUNK: PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 2000 Ft-NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

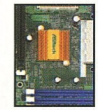
10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOVER, VAGY VÁLLTÁSKA

RENDELJ TELJES KONFIGOT MEGÉRI!

- szaktanácsadás az alkotóelemek kiválasztásánál
- egyedi megoldások kivitelezése
- házhozszállítás Budapesten és vidéken is (külön díjazásért)
- 1/2 éves ajándék PC.GAMES előfizetés minden komplett konfiguráció mellé
- régi teljes gép és alkatrészek beszámítása új gép vásárlása esetén

VIDEOKÁRTYA	
xpertvision ATI Radeon 9200SE 128Mb DDR TV	10 990
xpertvision ATI Radeon 9600SE 128Mb DDR TD	15 840
xpertvision ATI Radeon 9800 SE 128MB TD	32 890
xpertvision nVidia MX4000 128MB 64bit TV	10 770
ASUS A9200SE 128MB TV Rad. 9200SE	10 660
ASUS A9200SE 128MB DVI+TV Rad. 9200SE	11 880
ASUS A9600SE 128MB DVI+TV Rad. 9600SE	18 260
Leadtek A180 DDR 64MB AGP8X T AKCIÓ!	8 790
MSI FX5200-T 128MB TV out	14 520
C3D Radeon 9600SE 128MB TV+DVI Dob	17 380
Club3D Radeon 9200SE 64MB TD	9 460
Sapphire Rad. 9600SE Atl 128Mb TD	17 930
Sapphire Rad. 9200SE Atlantis 128Mb TV out	11 550
Sapph. Rad. 9600 XT 128MB with Half-Life 2	37 290

ALAPLAP	
ASRock K8S8X SIS755 Socket754(Athlon 64) DDR ATX	18 590
ASRock K7S8XE+ R3.0 SIS748 S.A. DDR S.ATA ATX	10 890
ASR. P4S55FX+ SIS655FX S478(Persc.) DDR SATA ATX	10 990
ASUS P4P800-E Deluxe ATX 3év!!	27 170
MSI K7N2 Delta-ILSR nForce2 18D SocketA ATX	21 890
MSI K8T NEO-FSR Socket754 ATX	22 990



ÍRHATÓ CD	
BENQ 80' 48x PLATINUM bulk 50db/cs	5 250
Plextor 80' 48x bulk 50db/csomag	5 720

WINCSESZTER	
40 GB Samsung 7200rpm ATA133 3év!!!	12 420
80 GB Samsung 7200rpm ATA133 3év!!!	14 800
80 GB Maxtor 7200rpm ATA133	12 650
120 GB Maxtor 7200rpm ATA133	16 610
200 GB Maxtor 7200rpm Serial ATA	27 390

MP3 LEJÁTSZÓK	
BENQ Joybee 110 128 MB	19 690
BENQ Joybee 150 128 MB	37 290
B. Joybee 610 DVD/MP3 lej./CF olv. táv.ir.	31 790
Creative MuVo 64Mb	13 090
Diva MP3 lejátszó 32Mb	19 800
MSI Mega Stick 128MB	19 250
Autós MP3 lejátszó	21 890

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK CD MELLÉKLETET KÜLDÜNK!

A LEGMENŐBB CUCCOK A TE GÉPEDBE IS!

Sapphire Radeon 9600 XT 128MB

37.290

40.590

P4-2,8GHz+FAN S478
512kB 800MHz

DVD+-RW LG GSA-4082B dob. 2év

18.140

16.610

120 GB Maxtor 7200rpm ATA133

ÁRAINK AZ ÁFÁT NEM TARTALMAZZÁK! AZ ÁRVÁLTOZTATÁS JOGÁT FENNTARTJUK!
A FENTI TERMÉKEK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT, MELY A RENDELÉS MÉRTÉKÉTŐL FÜGG.
A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS
AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

NYÁRI NAGY HŰTŐTESZT

Hogy a gépünk se izzadjon a melegben!

Nyári összeállításunk ugyan a lap megjelenésekor talán már beleesik az „eső után köpönyeg" kategóriájába, hiszen a legnagyobb meleget július-augusztusban könnyen elviselni mind ember, mind gép, ám segítségével szeretnénk átfogó képet mutatni arról, hogyan is oldhatjuk meg számítógépünk hűtését egyszerűen és olcsón. Mivel érdemes az egyes hűtési megoldásokat komponensenként végigvenni, így a cikk ezt a logikát követi, és az általunk tesztelt termékekről ezen logikai egységeken belül ejtünk majd szót.

Thermalright SP-97

A hűtésről általában

Mint minden elektromos eszköz, a számítógépünkben található elemek nagy százaléka is hőt termel. Egyes központi elemek, mint amilyen a processzor is, olyan szinten teszik mindezt, hogy állandó hűtést kívánnak a működésükhöz, mely nélkül működésképtelenné válnak. Az átlagfelhasználó mindebből sokat nem tapasztal, hiszen vagy egyben veszi meg a számítógépet egy kereskedéstől, vagy, még ha maga is rakja össze azt, általában dobozos változatában vásárolja meg a CPU-t, így a gyári hűtést kell csak a megfelelő helyeken bepattintani a kengyel segítségével, és máris kész a gép.

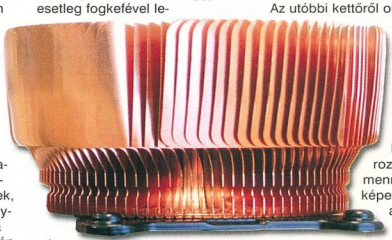
A Thermalright felhozatal

A problémák akkor szoktak előjönni, amikor a gép nagy melegben túlmelegszik, és elkezd lefagyni. Újabban a fagyások már nem szoktak előjönni, mivel megfelelő hűtési megoldásokról a gyártók gondoskodnak, ám egy-egy CPU esetében a 60 fok nem elképzelhetetlen, főleg akkor, ha túl is van húzva. Ezen a magas hőmérsékleten az adott eszközök ugyan működésképesek, ám élettartamuk jócskán lecsökken, arról nem is beszélve, mennyire ártalmas lehet az, ha tartós hőmérsékleti ingadozásnak vannak kitéve. Ezért is szokták hangoztatni a szakmabeliek, hogy a legtöbbet a ki-bekapcsolás árt egy számítógépnek, és hogy ilyen szempontból menynyivel jobb helyzetben vannak a szervertulajdonosok, hiszen a gép klimatizált helyiségben van, ráadásul 0-24 óráig folyamatosan működik, így valószínű, hogy a hőmérséklet is közel állandó szinten marad. (Viszont sokkal nagyobb terhelésnek vannak kitéve a benne lévő komponensek, így senki se higgye, hogy ebből alapértelmezésben következik, hogy a PC-alkatrészekből összeállított szerverek hosszabb élettartammal rendelkeznek, mint az otthoni gépek.) Mivel a túl sok hő nem tesz jót az egyes eszközöknek, így különböző technikákat találtak ki arra, hogyan lehetne megszabadulni tőle.

Processzorok hűtése

A processzorok esetében a tokozás már alapból olyan, hogy a legtöbb hő a CPU tetején gyűlik össze. Így ha erre ráteszünk egy hűtőbordát, majd arra egy ventilátort, megfelelő hűtési hatást érhetünk el. Ám sajnos mindez nem elegendő, ha a borda és a tok között nincs valami közvetítő anyag, ami a hétköznapi fémeknél jobban képes átvenni a leadott hőt. Erre találták ki a szilikonból készült pasztát, melynek kevésbé hatékony (ám olcsóbb) változata a szilikon tapasz.

Mindkettőnek tulajdonsága, hogy érdemes megfelelő időközönként (pl. évente) kicserélni őket, ugyanis szép lassan veszítenek eme hő közvetítő tulajdonságukból. Ilyen cserék alkalmával érdemes valamilyen alkoholos ronggyal, esetleg fogkefével le-


Thermalright SB-2

tisztogatni a CPU tetejéről a rátapadt pasztát, majd a megfelelő injekciós tű segítségével egy vékony(!), egyenletes szilikon réteget kialakítani rajta, és így visszahelyezni a hűtőbordát. Nem érdemes túl sok pasztát rákenni, mivel a hatásfok nem lesz nagyobb, ráadásul a paszta felső rétege a borda ráhelyezésekor kipréselődik a proci széle felé, és így képes eltömíteni az alaplapi foglalatot. Végezetül meg nézhetünk nagyokat, miért is nem hajlandó bekapcsolódni a gépünk a karbantartás után.

Alkalmanként föl szokott lángolni a vita, hogy melyik paszta a jobb, az ezüstszínű, avagy a fehér. Ebbe a vitába nem mennék bele részletesen, legyen elegendő anynyi, hogy bármilyen színű pasztát is kapunk a hűtés mellé, nagy a valószínűsége, hogy az adott célnak meg fog felelni, így nyugodtan használhatjuk.

A processzorok számára létezik aktív hűtés ventilátorral és bordával, vízhűtés, valamint az első ötvözése a heat pipe technológiával. Az utóbbi kettőről olvashattok bővebben a cikk egy másik részében, ám most foglalkozzunk az első opcióval. A ventilátor és a hűtőborda kettőse határozza meg, mennyire vagyunk képesek kontroll alatt tartani a CPU környékén eluralkodó hőséget. Sajnos a kisebb hatásfokon működő alumínium bordákhoz kénytelenek vagyunk nagyobb ventilátorokat alkalmazni, így viszont egyrészt megnő a zajszint, másrészt sokkal több por rakódik le a környező elemeken (pl. memória, alaplap, videokártya). A rézbordák használatakor kisebb fordulatszámon működő ventilátor is elég, így mindezen hatások is kevésbé érvényesülnek.

MILYEN TÍPUSÚ VENTILÁTORT VEGYEK?

A rövid válasz az lenne, hogy olcsót, csöndeset, hatékonyat. Igen ám, de ha sikerült kiválasztanunk a megfelelő fordulatszámon működő változatot, akkor még mindig van egy olyan tényező, amelyet figyelmen kívül hagytunk: ez a csapágy típusa. A ventilátorok kétfajta csapággyal kerülnek forgalomba.

Ezek közül az első a golyóscsapágy (ball bearing). A golyóscsapágyak hosszabb élettartammal bírnak, jobban bírják a hőt, ráadásul teljesen mindegy, hogy milyen állásban rögzítjük őket. Nagyobb fordulatszám esetén is csöndesebbek a másik típusnál, ráadásul a kenőfolyadék is kisebb eséllyel párolog el - ám hátulütőjük, hogy többe kerül az előállításuk.

A másik típus a siklócsapágy (sleeve), amelynek az előállítási költsége ugyan sokkal olcsóbb, ám a felsorolt tulajdonságai sokkal rosszabbak, mint golyóscsapágyas társainak, ráadásul magasabb hőmérsékleten sokkal rövidebb az élettartamuk is.

Igazából sokat nem érdemes gondolkozni a feltett kérdésen az adatok ismeretében, hiszen amikor csak megtehetjük, a golyóscsapágyas változatot érdemes választanunk.

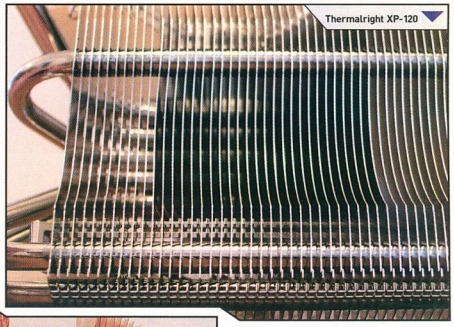
Thermalright XP-120

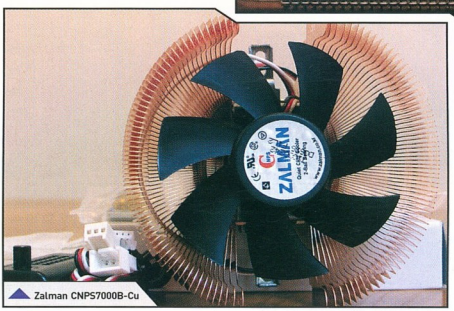
tán sikerült annyi port összegyújteni a gépen belül, hogy bedöglött a ventilátor, akkor érdemes megnézünk a jelenlegi választékot, és kiszemelni egy, a célra éppen megfelelő példányt.

A zajszintet többféle módon is csökkenthetjük. Egyrészt foghatjuk az alaplapi szabályozót, vagy más speciális eszközt, és adhatunk kisebb feszültséget a ventilátornak, ettől alacsonyabb fordulatszámon fog működni. Ekkor azonban nagy a valószínűsége, hogy a nagyobb légáramoltatáshoz le kell vennünk a ház oldalát, ezzel növelve a beáramló hideg levegő mennyiségét. A másik megoldás a legjobb hő elvezető, a folyadék közbeiktatása, mely lehetőséget a heat pipe képében valósították meg.

A jelenleg kapható átlagos termékek legtöbbje alumínium bordázattal bír, melyet egy nagyobb teljesítményű ventilátor egészít ki, mely képes nagymennyiségű levegő megforgatására. A legtöbb gyári dobozos CPU-hűtő ilyen. Kapnak ugyan egy alaplapi szabályozást, ám ez csak annyit jelent, hogy amíg szöveget szerkesztünk, addig csöndben marad, amint elkezdünk játszani, máris beindul a kávédaráló. Ha új gépet veszünk, vagy éppen meguntuk a mostani zajos működését, netalán-

Ha van pénzünk, ne nagyon variáljunk, válasszunk ki egy megfelelő, rézből készült heat pipe Thermalright bordát, majd vegyünk hozzá egy Delta, vagy Papst hűtőt, a kettőt rakjuk össze, a mellékelt pasztát kenjük alá, és örülünk annak, hogy a lehető legdrágább, ám egyben a leghalkabb, leginkább professzionális megoldást választottuk, miközben pedig máris elkezdhetjük a processzor húzását is. Opcionálisan természetesen választhatjuk a Zalman megoldását is, itt a bordát és a ventilátort együtt megkapjuk, ráadásul manuális sebességszabályozót is kapunk hozzá.


Thermalright XP-120


Zalman CNPS7000B-Cu

Ha kevesebb pénz jut erre a megoldásra, akkor válasszunk egy réz-alumínium kombinációt, opcionálisan heat pipe-pal, és egy kevésbé drága, ám lehetőleg 20-25dB környékén működő, megfelelő légáramlást biztosító 8x8-as ventilátort. A heat pipe és a réz is nagyot dob a hatásfokon, így bármelyiket is választjuk, biztosan tudunk majd olyan ventilátort választani hozzá, ami megfelelően csöndes.

Ha alumíniumban gondolkozunk, akkor érdemes meggondolni az Apack ZEROtherm-öt, mely ugyan a legújabb procik megfelelő hűtésére már nemigen alkalmas, ám olyan 3GHz-ig képes kordában tartani a CPU hőmérsékletét. A 90 fokban eldöntött megoldásnak köszönhetően könnyedén megoldható a memóriák hűtése, vagy pedig a ház szélcsatornának jobb kialakítása is, hátulütője viszont, hogy még a mindenféle processzorhoz (P3 is) jó kengyelek segítségével is nagyon nehéz fölrakni a foglalatra a hűtőt, úgy-hogy óvatosan a felszereléséről! Persze, itt is van értelme a Thermalright olcsóbb termékei közül választanunk egyet, majd hozzá venni egy Zalman ventilátort.

Alaplap hűtése

Itt sok választásunk nincs. Vagy megelégszünk azzal a bordával, esetleg borda és ventilátor kombinációjával, amit az alaplap gyártója rakott rá gyárilag, vagy veszünk egy alaplapi/chipset hűtést, mely alá csak pasztát kell raknunk, és rögzítenünk a megfelelő csavarokkal. A Zalman és a Thermalright hűtése is kiválóan működik, utóbbinál ventilátort is kapunk, így a borda kisebb lesz, ráadásul nem csupán az alaplapi Northbridge hűtésére jó

APACK ZEROTherm

az összeszerelés, hanem szinte bárhová fölszerelhetjük, ahol felmelegedésre hajlamos chipset található.

HEAT PIPE TECHNOLÓGIA

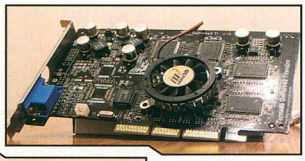
Régóta foglalkoztatja a mérnököket az a probléma, hogy elektromos eszközeink hűtése még mindig nem működik jó hatásfokon, és amennyiben szeretnénk a kívánt hőmérsékletet elérni, kénytelenek vagyunk speciális anyagokhoz (pl. folyékony nitrogén), vagy óriási szélgépekhez (ventilátorokhoz) folyamodnunk. Az előbbiekkel az a baj, hogy az ipari gyártást megdrágítják, kényesek, ráadásul veszélyes anyagnak számít némelyikük. Az utóbbi megoldás pedig egy idő után elviselhetetlen zajhoz vezet (manapság legalább 3-4 ventilátor található a számítógépekben), ráadásul összegyűjti az adott eszközben a port, koszt.

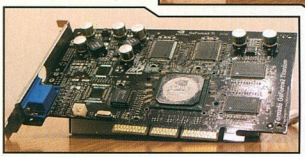
1942-ben merült föl legelőször a heat pipe, azaz a hő elvezető cső ötlete, melyet a gyakorlatban 1962-ben valósítottak meg. Az alapötletet az adta, hogy ha egy alumíniumból vagy rézből készült csőbe folyadékot rakunk, és sikerül benne folyamatos áramlást létrehoznunk, akkor egy olyan rendszert alkotunk meg, melyben a hőt is el tudjuk szállítani, és gyakorlatilag csak az áramoltatás fenntartásával folyamatos hűtést érhetünk el az adott céleszköznél. A feladatra többfajta folyadékot szoktak használni, attól függően, mikortól válik cseppfolyósból légneművé. A legjobb pedig az egészben, hogy hétköznapi használatra még a sima víz is megfelelő, ha a forráspontja körüli értéket eléri a hőmérséklet.

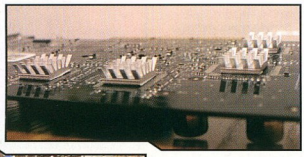
A működés a következőképpen történik: a hideg folyadék az odaszállított meleg hatására átalakult légnemű anyaggá (párolog), és elindul a gravitációval ellenkező irányba. Amikor elérkezett arra a pontra, ahol alacsonyabb a hőmérséklet, kicsapódik, és a speciális bevonatú cső oldalán elindul visszafelé, a hideg folyadék felé (a kapillárisok elvén). Mindehhez pedig csak a csőre, valamint a benne található folyadékra van szükségünk - ebből származik a passzív hűtés elmélete és gyakorlata. A passzív hűtésnél megfelelő méretű hűtőbordákkal oldják meg az elvezetendő hő leadását, így nincs szükség semmi egyébre a kívánt hőmérséklet eléréséhez. De ha ötvözzük a technológiát a ventilátorokkal, akkor is jól járunk, hiszen sokkal halkabb, alacsonyabb fordulatszámú eszközökkel hatékonyabban csökkenthetjük a hőmérsékletet a kívánt mértékben.

Videokártya hűtése

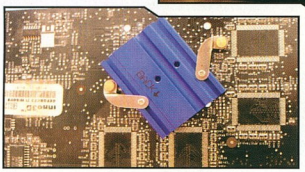
Itt már szerencsére választhatunk jó sok termékből, hiszen a videokártyák legalább annyira „megizzadnak", mint a processzorok. Az NVIDIA sajnos az

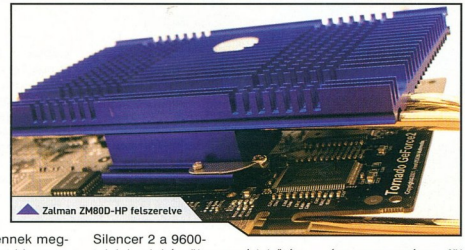






iszonyatosan hangos ventilátorairól ismert, így aki a gyártótól származó videokártyát birtokol, főleg ha Ultra változatban, biztosan megunta már, hogy egy-egy játék elindítása után hamarosan aktivizálódik a beépített kávédarálója. A listánkban ugyan még nem szereplő, de valószínűleg hazánkban is beszerezhető NV Silencer, illetve a listában is megtalálható Zalman passzív VGA-hűtés megoldja ezen problémáinkat. Éppen úgy, ahogy az ATI Silencer is a rivális gyártó (ATI) termékeinél.





Zalman ZM80D-HP felszerelve

A belépőszintet az Arctic Cooling VGA Silencere nyújtja, ám ennek megvásárlását nem ajánlom, hiszen még pár ezres hozzácsapásával máris boldog tulajdonosai lehetünk egy ATI Silencer 1-nek, amely szinte a teljes RADEON-palettát lefedi (9500, 9600, 9700, 9800 példányok). Itt a hőt egy halk ventilátor fújja a gép hátulja felé (egy PCI slot-ot szükséges lesz felszabadítanunk, ahol a levegő távozik a

Artic Cooling ATI Silencer

házból), sokkal halkabb és jobb megoldást nyújtva az amúgy nem éppen rossz gyári hűtésnél. Kompromisszumok nélkül itt sem ússzuk meg, hiszen az egyes sorozatszámú példány a memóriákat nem hűti, a 2-3-4 pedig már speciálisan egy-egy kártyához készült, így többe is kerül. Az ATI Silencer 2 a 9600-tulajdoknak készült, memóriahűtéssel együtt is alig drágább az egyesnél, a 3-as a 9800XT-hez készült, míg az ATI Silencer 4 kimondottan az X800-ra (R420) lett méretezve. Az NV-szériából az egyes példányok a következő kártyáknak feleltethetők meg: 1-es Ge4Ti és FX 5700, 2-es 5700 Ultra, 3-as 5900 XT, 4-es 5900/5950, 5-ös 6800 (GT/Ultra).

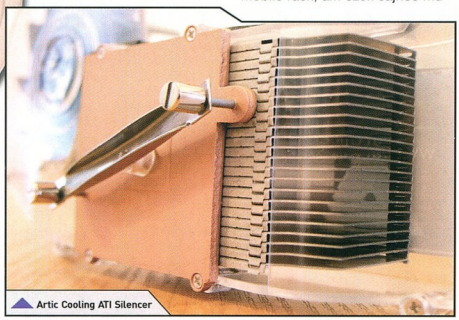
Az Arctic Cooling megoldásai tehát lehetővé teszik a majdnem teljesen zajmentes VGA-hűtést úgy, hogy mindeközben a tuningolás lehetősége is megmarad (vagy éppen megteremtődik, ha eddig a gyári hűtés nem bírta volna). Csak majdnem teljesen zajmentes, hiszen a passzív hűtésével a trónt jelen pillanatban a Zalman megoldása foglalja. A korántsem olcsó, ám fantasztikusan szép és egyben teljesen csendes megoldás 9800 PRO-ig bírja a strapát, ám opcionálisan lehet hozzá kapni egy ventilátort is, amivel ez még főljebb tornászható. Ahogy az ATI/NV Silencer esetében, itt is szét kell szednünk a videokártyát, riziközva a jótállást, ám szerencsére a fölszereléshez kiválóan követhető útmutatót is kapunk egy kisebb füzet képében. A Zalman megoldásában szintén külön szerepet kapnak a memóriák, melyekhez apró bordákat készítettek a gyártónál. Az összeszerelés nem éppen kétperces feladat, ám ha sikeresen megbirkózunk a feladattal, akkor sikerül megszabadulnunk egy zajos ventilátortól, valamint a GPU bordájára rakódó nagymennyiségű portól is.

Jómagam az Arctic Cooling megoldásait jobban ajánlom a barkácsolni kevésbé vágyó felhasználók számára, de akik szerettek LEGO-zni, azoknak a Zalman megoldása is tetszeni fog. Természetesen a kétbalkezesek sikerkor foghatják magukat, és becammoghatnak a gépükkel a hónuk alatt valamelyik kereskedésbe, ahol némi pénzmag fejében szívesen ráapplikálják a hőn áhított hűtést a videokártyára.

Merevlemez hűtése

Ha körülnézünk a számítástechnikai piacon, láthatjuk, hogy manapság óriási merevlemezeket lehet már kapni, nagy gyorsítótárral, valamint minimum 7200-as rpm-mel. A nagy sebességnek, a forgó alkatrészeknek, valamint az író-olvasófej működésének természetes velejárója a zaj és a hő. A merevlemezeket úgy készítik, hogy borításuk minél jobban vezesse a hőt. Ha beszereljük őket a házba, az őket tartó alumínium valamennyire el fogja szállítani a leadott hőt, így elméletileg ezeknek a külön hűtése nem lenne szükséges. Ám az egyre gyorsabb és gyorsabb példányok esetében sajnos ugyanaz a helyzet áll elő, mint a processzoroknál: ugyan tökéletesen működőképesek 50-55 fokos környezetben is, ám hamarabb fognak meghibásodni. Pedig valószínűleg senki sem örül annak, ha féltve őrzött adatai egyik napról a másikra az enyészeté lesznek.

A helyzetet csak rontja, hogy a legtöbb felhasználó mezei házában nincs külön hűtés a merevlemezeknek (a hely megvan, ventilátor nincs benne), továbbá hogy általában egynél több merevlemez szokott lenni a gépekben, amelyek egymást melegítik. A szeparálás egyik megoldása a mobile rack, ám ezek sajnos mű-



Artic Cooling ATI Silencer

anyagból készülnek, és így nem vezetik a hőt, a beléjük szerelt 4x4-es ventilátor meg annyit szokott érni, mint halottnak a csók. Ha meg akarjuk sütni a merevlemezt, ennél kiválóbb megoldást nem is találhatnánk.

Ha valódi hűtést szeretnénk alkalmazni, kénytelenek leszünk a merevlemez alját, az elektronikát hűteni, a maradékot pedig rábízni az alumíniumból készült házra. Ezzel (pl. a Titan megoldása) egy alapból 44 fokos merevlemezt 38 fok körüli hőmérsékletre hűthetünk. Sajnos a ventilátor újabb zajforrásként funkcionál, viszont így biztosra megyünk. A másik lehetőség újabb ventilátorok behelyezése a házba: ezek csupán 2-3 fokos csökkenést eredményezhetnek, mert általában távol helyezkednek el a merevlemeztől. A házba szerelhető ventilátorokról még lesz szó később.

Zalman ZM-2HC2

A Zalman itt is felajánlja a passzív hűtés lehetőségét, igaz, a többi termékéhez hasonlóan, borsos áron. A bordákat és heat pipe-ot alkalmazó megoldás beépítő keretként is funkcionál, ráadásul a gumiba ágyazott csavarok segítségével az amúgy elég nagy vibrációt kiváltó merevlemez működését tovább lehet halkítani. Sajnos ez a megoldás nem olyan hatékony, mint egy ventilátor elhelyezése a merevlemez alatt, ám így is nyerhetünk jó pár fokot, ráadásul úgy, hogy a működés közben keletkező zaj nagymennyiségben lecsökken. Otthonra kiválóan megfelel ez a megoldás, csak hát picit drága.

Házak hűtése

Nos, eljutottunk a leginkább elhanyagolt területre, hiszen sokan úgy szoktak gondolkodni, hogy ha minden eszközükön van már ventilátor, akkor teljesen fölösleges továbbiakat berakni a házukba. A bibi ott van, hogy ha nem alakítunk ki a házban megfelelő szélcsatornákat, amin keresztül a hideg levegő beáramolhat, a meleget pedig ki lehet fújni, akkor sokkal nagyobb teljesítményt kell kisajtolni a processzorokon lévő ventilátorokból is. Ezen légcsatornák kialakításakor derül ki, menynyire nem mindegy, a ventilátor melyik irányba fújja a levegőt, és hogy milyen házat is veszünk.

A jobb házakban minimum két opcionális ventilátor fér el, egy a

ADATOK

Terméknév	Tesztpéldány	Típus	Méret	Legalacsonyabb RPM/zajszint	Extrák	Ár (kisker, bruttó)
APACK ZEROtherm	DEMO Stúdió	CPU (P4 3.6GHz-ig)	70x70x15mm	2700/28dB	heat pipe, univerzális kengyelek	8250,00
ATI Silencer 1	TTS Kft.	VGA (9800 PRO-ig)	n.a.	2000/n.a.	hőelvezető rendszer	6300,00
ATI Silencer 4	TTS Kft.	VGA (X800)	n.a.	1100/n.a.	memóriahűtés, hőelvezető rendszer	7100,00
PANAFLO FBA08A12L1A	TTS Kft.	csak ventilátor	80x80x25mm	1900/21dB	-	n.a.
PAPST 3412 N/2GL	TTS Kft.	csak ventilátor	92x92x25mm	1950/23dB	-	n.a.
PAPST 4412 F/2GL	TTS Kft.	csak ventilátor	119x119x25mm	1600/26dB	-	n.a.
PAPST 8412 N/2GLE	TTS Kft.	csak ventilátor	80x80x25mm	1500/12dB	-	n.a.
SANYO DENKI Mini Ace 32	TTS Kft.	csak ventilátor	92x92x32mm	2900/36dB	-	n.a.
TERRATEC Housing Fan Pro	Pixel Multimédia	csak ventilátor	80x80x25mm	2000/22,05dB	4db kék LED, sebességszabályozó, átlátszó keret	4875,00
THERMALRIGHT ALX-800	TTS Kft.	CPU (AMD-K7)	84x58x42mm	csak borda	alumínium+réz borda	4000,00
THERMALRIGHT NB-1	TTS Kft.	chipset	29x48,5x41mm	6000/34dB	-	3750,00
THERMALRIGHT NB-1C	TTS Kft.	chipset	29x48,5x41mm	6000/34dB	tiszta réz borda	5750,00
THERMALRIGHT SB-2	TTS Kft.	CPU (P4)	96x50mm (kör alakú)	csak borda	tiszta réz borda	8250,00
THERMALRIGHT SLK-800U	TTS Kft.	CPU (P4/AMD-K7)	87x56,4x48mm	csak borda	tiszta réz borda	6250,00
THERMALRIGHT SLK-900A	TTS Kft.	CPU (AMD-K7)	96x59x44mm	csak borda	tiszta réz borda	6500,00
THERMALRIGHT SLK-947U	TTS Kft.	CPU (P4/AMD-K7)	96x86x45mm	csak borda	tiszta réz borda	7500,00
THERMALRIGHT SLK-948U	TTS Kft.	CPU (P4/AMD-K7)	95x64x45mm	csak borda	tiszta réz borda	8000,00
THERMALRIGHT SP-94	TTS Kft.	CPU (P4)	99x59x45mm	csak borda	heat pipe, tiszta réz borda	12250,00
THERMALRIGHT SP-97	TTS Kft.	CPU (AMD-K7)	99x59x50mm	csak borda	heat pipe, tiszta réz borda	8750,00
THERMALRIGHT XP-120	TTS Kft.	CPU (AMD 64-K8/P4)	110x125x63mm	csak borda	heat pipe	15750,00
TITAN TTC-HD12TB	DEMO Stúdió	HDD	125x100x14mm	3600/26dB	-	1750,00
YS-TECH FD128025LS-N	TTS Kft.	csak ventilátor	80x80x25mm	2000/14dB	-	n.a.
ZALMAN CNPS7000B-CU	Pixel Multimédia	CPU	109x109x62mm	1350/18dB	paszta, sebességszabályozó	10612,50
ZALMAN FB123	Pixel Multimédia	csak ventilátor	92x92x25mm	1600/20dB	silent mode - ellenállás, rögzítőkeret	1612,50
ZALMAN ZM-2HC2	Pixel Multimédia	HDD	146x146,5x36,5mm	passzív hűtés	kiegészítők speciális helyre szereléshez	7487,50
ZALMAN ZM80D-HP	Pixel Multimédia	VGA (5800/9800 PRO-ig)	n.a.	passzív hűtés	heat pipe, csavarhúzó, memóriahűtés	9875,00
ZALMAN ZM-F1	Pixel Multimédia	csak ventilátor	80x80x25mm	1700/20dB	silent mode - ellenállás	1112,50
ZALMAN ZM-F2	Pixel Multimédia	csak ventilátor	92x92x25mm	1600/20dB	silent mode - ellenállás	1237,50
ZALMAN ZM-NB47J	Pixel Multimédia	Northbridge	37x37x47mm	passzív hűtés	-	1237,50

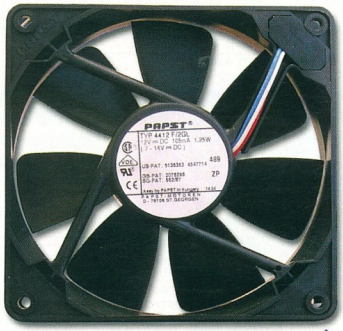
ÉS AMI KIMARADT AZ ÖSSZEÁLLÍTÁSBÓL...

A vízhűtések mostani bemutatónkból kimaradtak, melynek egyszerű okai vannak: egyrészt annyi anyag gyűlt össze a többiből, hogy úgy döntöttünk, egy-egy terméket csak úgy berakni az újságba nem lett volna értelme, másrészt pedig a komolyabb megoldások nem éppen az olcsó árkategóriába tartoznak, ráadásul ezek sokszor több komponensből állíthatók össze, egyedi megoldásokat alkotva. Annyit azért érdemes megjegyezni, hogy a vízhűtésekre is lehet már egyszerűbb kiteket kapni, melyeket még a hozzá nem értők is képesek egyszerűen összepasszintani.

A komolyabb kivitelű rendszereket általában azonban inkább azok választják, akik kedvelik a barkácsolást, és hajlandóak saját keringtető rendszert tervezni saját maguknak, az elemeket a piacon megtalálható óriási választékból kiválasztva. Az egyes elemeket aztán összerakva olyanná alakíthatják gépük belsőjét, amilyenné csak szeretnék, mindeközben pedig megszabadulnak az összes ventilátortól is. A nagyobb rendszerek ugyanis hűtik a videokártyákat, az alaplapokat, a processzorokat, de sokszor még a tápegységeket is. Ezek kiegészítőjeként lehet kapni színes LED-eket, melyeket az átlátszó csövekbe helyezve garantált a csodálatos színparádé a gép belsejében. A teljes élvezethez pedig elengedhetetlenek a gép elejére szerelhető szabályozó- és kijelző panelek, melyek révén teljes kontrollt élvezhet a gép tulajdonosa a benn (szó szerint) folyó események felett.

Arra azért érdemes odafigyelni, hogy egy ilyen rendszer kiépítésébe ne kezdjünk kontár módon, ugyanis óriási károkat okozhatunk meglévő eszközeinkben. Egy rosszul kiépített, otthon összebarkácsolt rendszer ugyanis veszélyezteti a gép épségét, éppen ezért nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy vízzel dolgozunk, és ha bárhol csak egy aprócska rés is keletkezik a zárt rendszeren, máris kész a baj. Arra is érdemes gondolni, hogy ha a keringés valahol leáll, eszközeink pillanatok alatt túlmelegedhetnek. Szerencsére napjainkra már a számítógép szinte minden komponense rendelkezik hőmérséklet-figyeléssel, ám a ritkább esetben előforduló hibák miatt sem szeretnénk változtatni a gépünkön, a CPU hűtését a legtöbb esetben érdemes lecserélni, hiszen a legtöbb zajt ez okozza. A legolcsóbb és mégis leghatékonyabb pedig az, ha csupán annyit teszünk, hogy a házunkba beszerelünk egy-két zajtalan ventilátort, hogy a minimális levegőáramlást megteremtsük.

merevlemezek környékén (alattuk), egy másik pedig a tápegység alatt, hátul. Ha csak ennyi a lehetőségünk, mindenképpen vegyünk mindkettőbe egy-egy halk (Zalman, Papst, YS-Tech, Panaflo), megfelelő méretű ventilátort. A levegőt a gép elejéből szívjuk, és a háta felé fújjuk ki. (Hiába tűnik egyes házaknál úgy, hogy az állított ventilátornak a merevlemezek alatt nincs honnan szívnia levegőt, a műanyag elemek között van annyi rés, hogy bőven elég hideg levegő áramoljon befelé.) A processzorok hűtésébe jócskán be tud segíteni egy olyan tápegység, amely két ventilátorral is rendelkezik (pl. Enermax), így sokkal eredményesebben lehet hűteni a procit. A házhűtéseknél óriási választék van, hiszen a leghalkabb megoldásoktól kezdve (YS-Tech) a nagyobb, sebességszabályozós ventilátorokig minden fokozatot megtalálunk. Ráadásul itt a moddolás is szerephez jut, így kaphatunk színes fényben pompázó, LED-del ellátott példányokat is, mint amilyen a Terratec Housing Fan Prója is.



Papst 4412 F/2GL

A Zalman hűtői itt sem éppen olcsóságukat mutatják, ám cserébe a szerepeltetett példányok sebessége egy egyszerű kis kábeldarabbal szabályozható, így silent mode-ban használhatjuk őket alacsonyabb fordulatszámon is, de ha szükség van a nagyobb légáramolttatásra, akkor csak annyi a dolgunk, hogy bővítés nélkül csatlakoztatjuk őket az alaplapra. (Megjegyzem, ha kifogynánk az alaplapi csatlakozókból, kaphatók átalakítók is, melyek segítségével a perifériák tápcsatlakozóit is használatba vehetjük a levegő mozgatásához.)

Bármelyik ventilátort is választjuk, egyetlen dologra érdemes odafigyelni: ezek forgó alkatrészként működnek, így akár alacsony, akár magas fordulatszámon elég nagy rezonanciát képesek kiváltani, ami aztán a házban csapódik le, további zajt keltve. Éppen ezért mindig figyeljünk arra, hogy a lehető legjobban, csavarral rögzítsük az egyes ventilátorokat a házhoz, ellenkező esetben pedig ne a vett terméket okoljuk a zajos működésért, hanem saját magunkat (illetve a rosszul kialakított házunkat). A pozicionálásuk előtt (függőleges, vízszintes) pedig érdemes elolvasni a két ventilátort összehasonlító írásunkat.

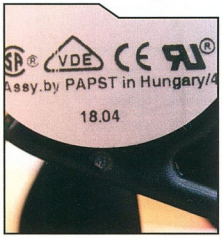
Összefoglalás

Az már a kezdetek kezdetén látszott, hogy óriási témába vágtunk bele, és közel nem sikerült a végére érnünk még úgy sem, hogy egyes területeket csak érintőlegesen említettünk meg. Talán következtetésként levonhatunk annyit, hogy hűteni minden gépben található eszközt érdemes a hosszabb élettartam miatt. Hogy ez mennyi kompromisszummal jár, az pedig főként csak a pénztárcánkon múlik. Annyit azért egyértelműen állíthatok, ha

Zalman FB123

a nagymennyiségű, a lapátok közé lerakódott por hatására, a nagyobb fordulatszámon működő társaik pedig érdekes hangokat adnak ki egy idő után. Arról nem is beszélve, hogy a többi eszközre lerakódó por milyen problémákat okozhat...

Chilly



HIVATKOZÁSOK

Heat Pipe-okról bővebben - *http://www.cheresources.com/htpipes.shtml*
Vízhűtésről érthetően - *http://mono.uw.hu/*
A két ventilátortípus összehasonlítása -
http://www.currentsolutions.com/knowledge/ballbearingvssleevefans.htm

DEMO Stúdió - *http://www.demostudio.hu/*
Pixel Multimédia - *http://www.pixel.hu/*
TTS - *http://www.freeweb.hu/ttskft/*

TTS KFT

A HŰTÉSSPECIALISTA MAGYARORSZÁGON

HŰTVE AZ IGAZI!

HŰTÉSTECHNIKA,

TELJES TERMÉK VÁLASZTÉK
RENDKÍVÜL KEDVEZŐ ÁRON!

TERMÉKLISTA ÉS ÁRAK:
www.freeweb.hu/ttskft

SILENTMAXX

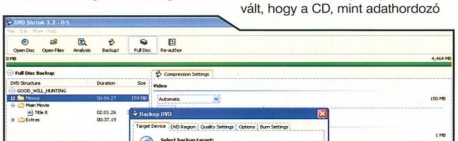
HŰTÉSEK, VENTILLÁTOROK, KIEGÉSZÍTŐK,
BORDÁK, RAGASZTÓK, PASZTÁK, ADAPTEREK,
LÉGCSATORNÁK SZÉLES VÁLASZTÉKA.

TTS Kft.
Tel/fax: 242-3299
Mobil: 30-9579-748
1031. Bp. Kadosa u. 59.
e-mail: tts@gatesgroup.hu

DVD-RIP: HASÍTS EGY SZELETET TE IS MAGADNAK!

Gyakorlati tanácsok a biztonsági másolatok készítéséhez

Elöljáróban leszögezném, hogy ezúttal igen kényes téma kerül napirendre: a dvd-rippelés és a filmkalózkodás a mai köztudatban kézen fogva járó fogalmak, pedig ennek nem feltétlenül kellene így lennie! Most majd megismertetlek Téged azokkal a programokkal és eljárásokkal, melyekkel könnyedén és fájdalommentesen merevlemezre, cd-re, illetve dvd-re mentheted film-gyűjteményed! Miért jó ez Neked? Először is, filmjeidről biztonsági másolatot készíthetsz: nem kell az eredeti, díszdobozos változatot hurcolni a haverokhoz, ha össze akartok ülni egy éjszakába nyúló popcorn-partyra! Továbbá egy manapság kapható asiókategóriás notebook HDD-jére is tekintélyes menyniységű DVD-t másolhatsz, főleg ha megszabadítod az extráktól és a sokcsatornás hangtól - elképzelni sem tudok jobb szórakozást, amivel agyoncsaphatnád az időt 3 órányi zötykölődés alatt (csak bird aksival! :). De készíthetsz akár kedvenc Jóbarátok-epizódjaidból válogatást is, kihagyva az unalmas részeket - így meghosszabbítva távirányítódon a FWD-gomb élettartamát. Mint láthatod, a lehetőségek tárháza igen széles, úgyhogy most már van miért tovább olvasnod, vágjunk is hát bele a közepébe!

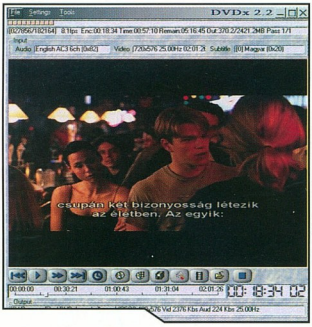


Kis DVD-történelem

Kezdjük egy kis történelmi áttekintéssel, de mindenek előtt essen pár szó arról, mit is takar a három betű! Nos, több helyen a Digital Versatile Disc (digitális sokoldalú lemez) kifejezéssel találkozhatunk, mások a Digital Video Disc-re (digitális videó lemez) esküsznek, hivatalosnak viszont sem az egyik sem a másik szóösszetétel nem nevezhető. Úgyhogy maradjunk mi is a rövidítésnél! Most pedig menjünk vissza egy csöppet az időben, mondjuk 1995-ig! Február 19: Pamela Anderson és Tommy Lee összeházasodik; június 29: az Atlantis ürsikló sikeresen dokkol a Mir-en; augusztus 24: a Microsoft kiadja a Windows 95-öt; szeptember: egy 10 cégből álló konzorcium bejelenti az új szabványt: a DVD megszületett! Hopp! Itt álljunk meg egy szóra: milyen események előzték meg az azóta is töretlen népszerűségnek örvendő média megalkotását? Hiszen 2003 őszén már 16 millió lejátszót értékesítettek, s több mint 27000 cím volt elérhető DVD-n - mindez csak az USA-ban, így nem túlzás, ha azt mondom, hogy a 12 centis kis korong minden idők legsikeresebb elektronikus szórakoztatóipari cikkévé vált. Azt is lefogadom, hogy ott lapul számítógépedben vagy éppen tv-állványodban egy lejátszó és - hála egyre kedvezőbb árának - egyre többen birtokolhatunk efféle lemezek írására alkalmas masinákat is, így teljessé téve a képet. Kiknek köszönhetjük hát a DVD-t? A 90-es évek elején nyilvánvalóvá vált, hogy a CD, mint adathordozó teljességgel alkalmatlan egy teljes mozifilm befogadására, elfogadható minőségben (figyelembe véve az akkori tömörítési technikákat), ezért hát szinte minden, az elektronikus szórakoztatóiparban érdekelt cég hozzálátott, hogy kidolgozza saját alternatíváját. Így aztán 1994. júniusában a Toshiba a Warnerrel karöltve bejelentette, az 5"-es SD (Super Density) lemezt, melyre gond nélkül felfért volna egy egészestés mozi is. Válaszul szeptemberben a Sony és a Philips is bejelentette a saját nagysűrűségű lemezét. Hogy elkerüljék a hiábavaló háborúskodást, a nagy gyártók egyezséget kötöttek és végül ennek a paktumnak az eredményeként látott napvilágot a DVD.

Boncasztalon a DVD

Mielőtt hozzálátnánk az érdemi munkához, vessünk egy pillantást a DVD felépítésére! Dobd be kedvenc filmedet a meghajtóba, de ezúttal ne játszd le, inkább nyisd meg és vedd szemügyre a könyvtárszerkezetet! Általánosságban elmondható, minden DVD két könyvtárat tartalmaz: az AUDIO_TS értelemszerűen a hanganyagot tartalmazza, míg a VIDEO_TS a mozgóképért felelős információk gyűjtőhelye. Azért írtam azt, hogy általánosságban, mert ha olyan lemezzel akadsz össze, ami PC-s (Maces…) extrákat tartalmaz, a két könyvtár mellett számos másikat is felfedezhetsz. Én személy szerint egyik nagy kedvencemet, a Good Will Hunting-ot szemeltem ki vizsgálódásom tárgyául, mely a cikk szempontjából többszörösen is jó döntésnek bizonyult: először is nincs kódolva! Bár saját lemezeinkről nyugodt szívvel készíthetünk biztonsági másolatot, nem árt tudnunk, hogy a legtöbb lemezen kódolva (CSS - Content Scrambling System) található a képanyag, amely a másolásvédelem mellett garantálta a régió-kódok betartatását és bizonyos szekciók lejátszásának (legális információk, reklámok, forgalmazó logója, stb..) kikényszerítését - ezeket hívjuk P-UOP-nak (Prohibited User Operations, tiltott felhasználói műveletek). 1999. októberében viszont megtörték a CSS-t (biztosan hallottál a DeCSS-botrányról…), így szabaddá téve az utat minden dvd-ripper számára. Azonban nem árt tisztázni: bár a legtöbb program felajánlja, hogy megszabadít minket a CSS átkaitól, ez még mindig illegális tevékenységnek minősül - ne mond, hogy én nem figyelmeztettelek! Visszakanyarodva a Good Will Hunting-hoz: a lemez tartalmaz pár extrát, több audió-sávot, feliratot, tehát lesz mit nyiszálni! A VIDEO_TS könyvtárban háromféle fájlal találkozhatsz: VOB-al (Video OBject), IFO-val (InFOrmation) és BUP-al (BackUP). A VOB-fájlok tartalmazzák a képet, hangot és feliratot, multiplexelve (a videó mindig MPEG2, a hang lehet AC3, MPEG2, raw PCM (zenei dvd-knél), olcsóbb műveknél pedig MPEG1 layer2 (mp2)). Az IFO-fájl gondoskodik arról, hogy lejátszód



mindig tudja, hol kezdődik az adott fejezet (chapter), vagy hogy hol keresse a szükséges audió- és felirat-folyamot. A BUP-fájlok pedig nem mások, mint az IFO-k biztonsági másolatai. Dióhéjban ennyit a DVD struktúrájáról, kezdődjön az érdemi munka!

DVD mentése AVI-ba, SVCD-be

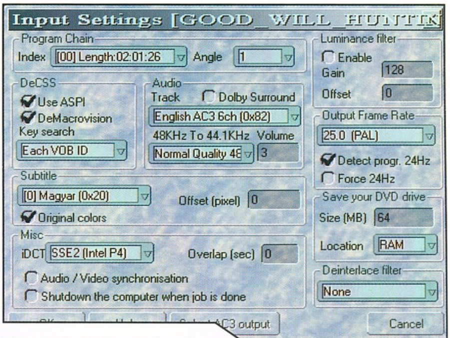
Ebben az esetben DVD-nket más formátumba tömörítjük, hogy ezzel takarítsunk meg némi helyet. Persze ez elkerülhetetlenül minőségromlással fog járni és le kell mondanunk minden pompáról, ami a DVD-t azzá teszi, ami. A művelet elvégzéséhez egyetlen programot fogunk használni, ami egy lépésben végzi el az összes munkálatot. A program neve DVDx, freeware és megtalálhatod lemezmellékletünkön is. Helyhiány miatt csak az SVCD-be való exportálásra térnék ki, de hasonló módon készíthetsz AVI (Divx/XVid) fájlokat

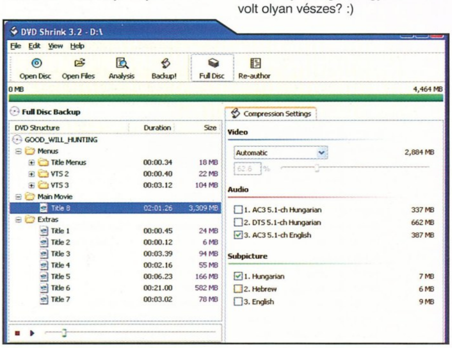
RIP

Rip1 [v] 1. szakítani, vagy elszakadni
2. erővel eltávolítani valamit
3. extrém sebességgel haladni
4. szálfát hosszában darabolni

(forrás: Encarta® Pocket Dictionary)

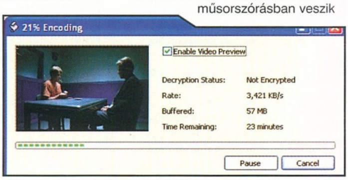
is. Az SVCD egyik jellemzője, hogy MPEG2-ben tárolja a képi információt és pontosan 224kbit/s-os bitrátán, tömörítve a hangot (2 csatornán). A legtöbb asztali lejátszó boldogul vele, tehát az így elkészített CD-ket nem csak PC-den, hanem TV-n, normál DVD-lejátszóval is nézheted. Első lépésként kattints a File, „Open DVD root" menüpontra (vagy balról a hatodik gombra) és válaszd ki azt a title-t, amit rippelni szeretnél (a program megmutatja az adott folyam hosszát is, amiből kikövetkeztetheted, melyik tartalmazza a filmet, melyik az extrákat, reklámokat). Ezután a beolvasás paramétereit szabhatod meg: az Angle utáni szám mutatja meg, melyik kamera-beállítást akarod menteni - érdemes 1-esen hagyni. Az Audio alatt meghatározhatod, melyik hangsávot akarod felhasználni a filmhez, illetve ki is mentheted az AC3-fájlt (ezt most inkább hanyagoljuk). A subtitle szekcióban állítsd be, milyen nyelvű felirattal lássa el a program filmedet, vagy állítsd none-ra, ha kihagynád a feliratozást. Fontos paraméter még a „Save your DVD drive" alatt beállítható puffer mérete. Ha sok memóriád van, RAM-ba puffereld a VOB-fájlt (16-64, esetleg 128 megás puffer megteszi, attól függ mennyi memória lapul a gépedben), ha pedig nagy HDD-vel rendelkezel, érdemes minél nagyobb részt kiíratni belőle. Ez azért fontos, mert minél kevesebbszer nyúl hozzá a drivehoz a program kódolás közben, annál jobban kíméli azt. Nem hiszem, hogy jót tenne a meghajtónak, ha pl. 5 órán keresztül folyamatosan dolgoznia kellene - egyetértünk? Ha mindez meg van, a play-gombbal ellenőrizheted, hogy tényleg jól választottad-e ki a title-t, aztán a Settings, Output Settings menüponttal (jobbról a harmadik gomb) beállíthatod a kimeneti formátumot. Mivel arról volt szó, hogy SVCD-t készítünk, állítsuk „Super Video CD (MPEG2)"-re a kimenetet! Nyilvánvaló, ha AVI-ba szeretnél menteni, itt kell beállítanod - ez esetben érdemes eljátszani a kódolás beállításaival - a lehetőségek sokban függenek az alkalmazott codec-től, úgyhogy sajnos erre most nincs alkalmam kitérni. A többi beállítással nem érdemes vacakolni, maximum a „Volume Don't Exceed" alatt állítsd be 74, ill. 80 perces CD-re a formátumot, ha később ki szeretnéd írni a filmet. Ez garantálja, hogy egy-egy fájl elférjen egy szabvány-CD-n. Ezek után nincs más dolgunk, mint az Encode-ra kattintani (jobb szélső gomb). Az egész művelet a processzorod sebességétől (és természetesen a film méretétől) függően durván 2-3 órától 6 óráig tart, a végeredményül kapott mpeg-fájlt pedig pl. Nero-val kiírhatod szabványos SVCD-formátumban. Ennyi az egész, ugye nem is volt olyan vészes? :)





DVD mentése ISO-ba, illetve HDD-re

Az előbb azt néztük meg, hogyan alakíthatjuk át DVD-nket más formátumokra, most viszont arról regélek, hogyan készíthetsz biztonsági mentést lemezeidről, illetve hogyan játszhatod le őket közvetlenül a merevlemezedről. Ehhez az úgynevezett transcoding-technológiát vesszük igénybe, melyet MPEG2-folyamok real-time átkódolására fejlesztettek ki és főként a televíziós műsorszórásban veszik



nagy hasznát. Mi pedig arra fogjuk használni, hogy filmjeinket viszonylag gyorsan kisebb méretűre zsugorítsuk, illetve megnyirbáljuk! Ehhez a DVDShrink nevű programot hívjuk segítségül, mely az első ilyesfajta freeware programként vonult be a köztudatba (a teljesség igénye nélkül néhány fizetős alkalmazás: Clonedvd, Nero Recode, Pinnacle Instant Copy). Első lépésként az Edit - Preferences-ben állítsd be, hogy végeredményül DVD-5 (4.7G - egyrétegű, írható DVD), netalán DVD-9 (8.5G), vagy tetszőleges méretű fájlt generáljon a program. Az „Output Files"-fülben a Remove macrovision protection-t kipipálva a kész filmen kikapcsolja a fenti védelmet - ami természetesen semmiképp sem nevezhető törvényes eljárásnak, tehát használd körültekintően az opciót! A remove P-UOPs funkció is érdekes lehet, ennek segítségével átugorhatod a kötelező reklámokat, figyelmeztetéseket, míg a Remove layer break arra szolgál, hogy eltüntesse azt a kis szünetet a filmben, amely a rétegek közti váltáskor következik be. Ha végeztél a beállításokkal, kattints az Open Disc-gombra, válaszd ki meghajtód és indulhat is a válogatás! Két lehetőség közül választhatsz: az egyik, hogy a teljes lemezt mented (Full Disc gomb), vagy saját kezűleg válogatod össze, mi kell (Re-author). Full Disc esetén baloldalt fastruktúrában láthatod lemezed tartalmát, az adott szekcióra kattintva a jobb térfélen pedig ki-be pipálhatod, milyen hangsáv (Audio) és felirat (Subpicture) kerüljön rá a mentésre. A video alatti legördülő menüből kiválaszthatod, hogy a programra bízod az áttömörítés mértékét (Automatic - ajánlott ezen hagyni), vagy Te szabályozod a csúszkával (Custom), illetve az adott video-streamet helyettesítheted is egy állóképpel (Still Image). Ha kiválogattad, mi kerüljön a lemezre, kattints a Backup!-gombra és kezdődhet is a móka! Itt még eldöntheted, hogy ISO-fájl készüljön a DVD-ről, vagy könyvtárakba mentse a fájlokat! Javaslom az előbbi megoldást, mert így bármelyik lejátszód boldogul majd a végeredménnyel, mindössze az ISO-fájlt kell mountolnod a megfelelő eszközzel (Daemon Tools ajánlott!). Hab a tortán, hogy az image-fájlt ki is írhatod DVD-íróddal, ha kedved szottyan rá. A példánkban említett filmet 2.5GHz-es Mobile Celeronnal nem egészen 1 óra alatt sikerült átkódolnom - de a művelet bármikor fel is függeszthető a Pause-gombbal. Re-author módban a dolog annyiban változik, hogy a jobb térfélről kell a baloldaliba behúznod azokat a szekciókat, amik felkerülnek majd új lemezre. Így fájdalommentesen mentheted ki csupán csak a filmet, minden felesleges sallang nélkül: csak húzd be a Main movie-t és a Compression Settings-fülben finomítsd a tömörítés mértékén (60% alá ne nagyon menj) és már indulhat is a munka az előbb ismertetett módon! Ha szerencsés vagy, nagyjából fél óra alatt megúszod a dolgot.

Thomas

LINKEK

Természetesen használhatsz más programokat is - rengeteg professzionális, könnyen használható program létezik már a piacon, amelyekkel szintén eléred a célod, én szokásomhoz híven csak 1-1 alkalmazást emeltem ki, kedvcsinálónak. Ha érdekel a téma, javaslom, nézz körül a lenti linkek közt, biztosan találsz majd olyan információkat/programokat, melyekkel tovább mélyítheted ismereteidet a DVD-ről és a filmekkel kapcsolatos műveletekről - mert higgy nekem, ez csak a jéghegy csúcsa!

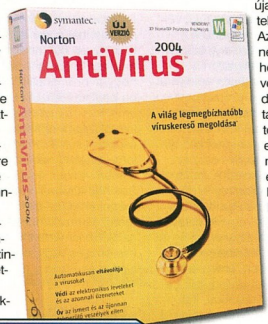
Doom9.net
(minden, amit a DVD-ről tudni érdemes):
www.doom9.net, illetve *ww.doom9.hu*
Nagy DVD-FAQ:
www.dvddemystified.com/dvdfaq.html
Daemon Tools
(virtuális meghajtó, ISO-fájloknak):
www.daemon-tools.cc
DVDx: *dvdx.sourceforge.net*
DVDShrink: *www.dvdshrink.org*

NAV 2K5 VS. NOD32

A csata immáron nem csak a vírusok ellen folyik

A címben feltüntetett két rövidítés az otthoni felhasználók körében népszerű vírusellenőrző szoftverek elnevezését takarja. A két termék legújabb verzióit vettük szemügyre, összehasonlítva egyes tulajdonságaikat, előnyeiket és hátrányaikat mustrálva.

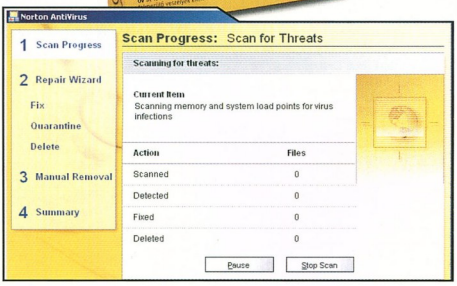
A legfrissebb vírusölő-generációk körében új és furcsa tendencia vehető észre: nagyon úgy néz ki, hogy eredeti rendeltetési és felhasználási körüket kezdik kinőni, és multifunkcionális védelmi bástyává próbálnak válni. Ennek egyik oka lehet, hogy minél több bosszantó vírus jelenik meg a világhálón, annál inkább élezódik a verseny az egyes szoftverkészítők között - de akár betudhatjuk annak is, hogy manapság a spyware és az adware is komoly fennakadásokat okozhat a felhasználó mindennapos rutinjában, az esetleg okozott rendszerkárok-



ról nem is beszélve. Egyszóval: az új termékek esetében egyre több és több védelmi vonalat próbálnak a mezei felhasználó köré felhúzni, aki pedig - egyszerre lévén „mezei" és „felhasználó" is - továbbra is mély tudatlanságba süllyedve kattintgat a rejtélyes tartalmú, idegen nyelven írott elektronikus levelekre, hol Britney Spears-ről készített fotókat, hol más, ingyenes finomságokat kergetve.

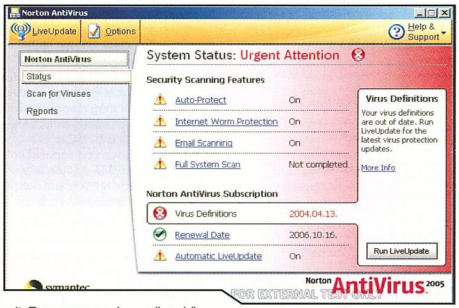
Néhány szó a jelenlegi veszélyforrásokról

Az elsőszámú veszélyforrást természetesen továbbra is a vírusok jelentik. Ezek a kártékony jószágok képesek teljesen megszállni az ember számítógépét, terjeszkedni és mindeközben kárt okozni (fájlokat törölni, programokat lefagyasztani stb.). Nagyon sokáig az egyedüli veszélyforrás csak a különböző hordozható médiumok képében volt keresendő. (Talán még emlékeznek páran az esetre és a pánikra, amikor az egyik számítástechnikai újság jó pár évvel ezelőtti lemezmellékletére vírus került…) Ám amint megérkezett a világháló az otthonokba, újabb és újabb táptalajra leltek a kórokozók. Az utóbbi idők „legnépszerűbb" vírushordozója az e-mail volt, és ez a tendencia még ma is tart. A gyenge biztonsági funkciókkal ellátott „alapértelmezett" e-mail kliens válogatás nélkül lefuttat minden kódot, ami a levelekben található, néha még a levél megnyitása nélkül is. Szerencsére a kliens legújabb frissítései



és a népszerű vírusölő-megoldások hatékony védelmet kínálnak, ám sajnos ezzel az emberi tényezőt még nem sikerült teljes mértékben kizárni.

Lehet ugyan, hogy a rezidens módon a háttérben csücsülő figyelőprogram képes mindig riasztani abban az esetben, ha fertőzött fájllal találkozik, ám az utóbbi egy év igazi slágertémájává vált adware és spyware ellen eddig egyik megoldás sem ért sem-



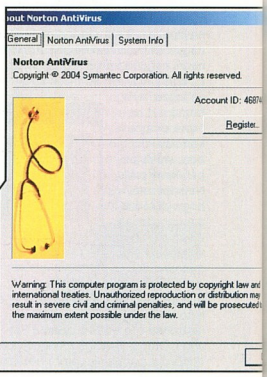
mit. Ezen programok annyiban különböznek a vírusoktól, hogy alapesetben nem fertőznek semmit és senkit, viszont kellemetlen meglepetéseket képesek okozni a felhasználónak, amikor kedvenc kezdőlapja helyett például szexoldalak, vagy utazási ajánlatok töltődnek be azonnal, vagy éppen egyes keresőoldalakat saját tartalmakkal helyettesítenek - az esetleges felugró ablakokról már nem is beszélve. Ezek, a bosszúságot leszámítva, azonban sokszor biztonsági rést is jelentenek a gépet használók számára, ugyanis böngészési szokásaikról, esetleg a masinán tárolt fájlokról (pl. zenék, filmek) küldenek információkat távoli szerverek számára. (Ennyit jogaink sárba tiprásáról és adataink biztonságos tárolásáról…) Mondanom sem kell talán, hogy ezek a programok alapértelmezésben nem számítanak vírusoknak, hiszen a felhasználók maguk telepítették fel őket, beleegyezésüket adva akkor, amikor a felhasználói szerződést/felhasználási feltételeket elfogadták. Hogy ez a szöveg mind angolul (és apró betűvel) van elrejtve a betűtengerben, a felhasználót leszámítva senkit sem zavar…

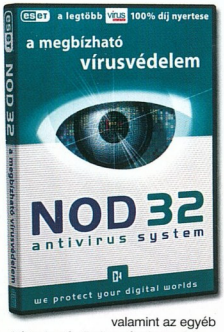
A spyware és adware eltávolítására léteznek már könnyen használható, ingyenes és hatékony programok, melyek közül talán a legnépszerűbb az **AD-Aware** *(www.lavasoftusa.com/software/adaware/)*, melynek adatbázisát, ami a kártékony programokról a felismerésükhöz fontos információkat tartalmazza, rendszeresen frissítik. (Ráadásul jó ideje létezik már magyar nyelvi modulja is.)

Norton AntiVirus 2005
(www.symantec.com/region/hu/product/nav_index.html)

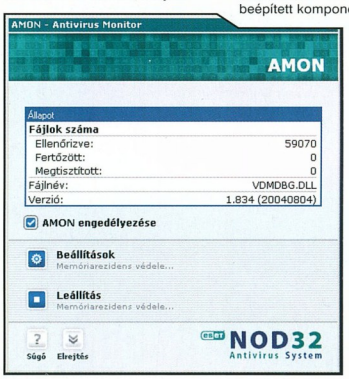
Nos, ezen programok babérjaira próbál törni a Norton AntiVirus legfrissebb, 2005-ös verziója, mely, immáron a sorozatban szokásosan, nem szakít a hagyományokkal, csak egy-egy újabb funkcióval bővíti az elérhető lehetőségek sorát: a Symantec ezzel ad indokot a felhasználóknak arra, hogy megvegyék az éppen aktuális évszámot viselő frissítésüket.

Az alkalmazás már régóta képes figyelni a vírusokra, akárhonnan is érkezzenek (e-mail, cserélhető lemezes meghajtók, internet stb.), és mára elég fejlett lett a trójaiakra és az internetes férgekre (worm) vadászó programkód is, hiszen legalább olyan részletesen megadhatjuk az egyes figyelési és ellenőrzési feltételeket, mint a már régebb óta a program részét képező többi funkció esetében. Az újdonságok azonban itt még nem érnek véget, hiszen a NAV 2K5 képes figyelni az adware- és spyware-gyanús programokat,





valamint az egyéb kárt okozó alkalmazásokat, mint amilyenek a tárcsázóprogramok is. Utóbbiak képesek a tudtunk nélkül (avagy egy ártatlan(nak hitt) „Yes"-re kattintás után) többezres telefonszámlákat produkálni a hagyományos modemes (betárcsázós) előfizetést használók esetében. Mindezt úgy, hogy a háttérben megszakítják az éppen használt internetes kapcsolatunkat, és helyette egy műholdas elérést tárcsáznak, melynek



percdíja akár az ezer forintot is elérheti. Ez persze másodpercek kérdése, és a művelet előtti és utáni különbség csak a hó végi telefonszámla kézhezvételekor derül ki.

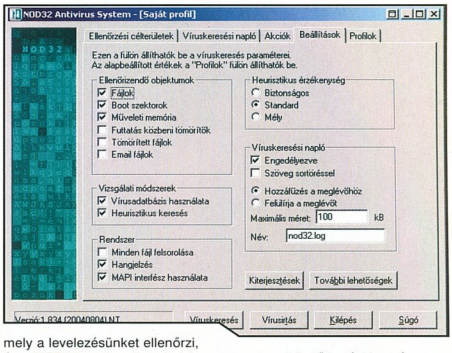
A NAV nem olcsó mulatság, ám a cégek általában azért szeretik, mert szép színes a doboza, ugyanilyen pompás a kezelőfelülete, és szinte mindent el lehet benne végezni egyetlen gombnyomásra. És akkor a terméktámogatást még nem is említettem. A magánfelhasználó számára azonban mindez egy kissé drágának bizonyulhat, így érdemes alternatívák után nézni. Arról nem is beszélve, hogy elég kevés újítást láthatunk évről évre, és csak a licensz meghosszabbításáért nem mindig akar az ember mélyen a pénztárcájába nyúlni.

Előnyei:
- könnyen használható kezelőfelület, részletes dokumentáció;
- integrált megoldások;
- Magyarországon elérhető terjesztői hálózat és korrekt ár;
- beépülő plug-inek Office, Instant Messaging, e-mail esetén;
- terméktámogatás;

Hátrányai:
- sok erőforrást használ;
- viszonylag könnyen megkerülhető/likvidálható a trükkösebb, újonnan megjelent vírusok által;
- a kezelőfelület az IE megoldásaira épül, ezért problémák adódhatnak használatakor;

NOD32
(www.nod32.hu)
Az utóbbi időben egyre többen keresnek egy jó alternatívát, hiszen megunták a NAV gyerekbetegségeit és lomhaságát. A NOD32 pontosan ezt ajánlja, hiszen sebességében és árában egyszerűen verhetetlen.

A NOD32 egyszerűen csak annyi memóriát használ, amennyire tényleg szüksége van, nem támaszkodik a Windows egyetlen beépített komponensére sem a kezelőfelület megjelenítésekor, és olyan lehetőségeket ajánl föl, melyek további sebességnövekedést eredményezhetnek (pl. a saját grafikus felület kikapcsolása).
A program legújabb verziója (2.011) végre tartalmazza a DMON (document monitor) modult, mely képes arra, mire a NAV már régóta ügyel: a dokumentumok vírusellenőrzésére. Továbbá ott figyel még a már egy ideje a program részét képező AMON (antivirus monitor), egy általános rezidens helyi figyelőmodul, az IMON (internet monitor), amely az internetes aktivitást és a letöltött fájlokat tartja számon, az EMON (e-mail monitor),



mely a levelezésünket ellenőrzi, és a NOD32, ami pedig a helyi manuális (ill. ütemezett) víruskereséseket szolgálja ki. A vírusleíró adatbázis frissítése, ahogy azt már mindenhol el is várhatjuk, természetesen itt is teljesen automatikusan történik a háttérben, és egy ideje ez a program is elérhető már teljesen magyar nyelven. A szoftverfrissítések a licensz érvényessége alatt ingyenesen elérhetők, és a termékhez magyar nyelvű terméktámogatás is jár (ami nem csupán a magyar nyelvű kézikönyvben merül ki).

A NOD32 egy professzionális eszköz, mely szerencsére mégsem bonyolult, azonban aki szeretné finomhangolni a programot, annak könnyű dolga lesz a kezelőfelület zsenialitása miatt. Az átlagfelhasználók kiszolgálása mellett a teljes termékskála tartalmaz komplett megoldásokat Linuxra és nagyobb (céges) hálózatokra is (pl. csak egy gépen kell a vírusleíró adatbázist internetről frissíteni és a többi is azonnal frissül). Ráadásul az olcsóságából fakadóan bárki megengedheti magának, hogy így lecseréljen egy esetlegesen a gépen terpeszkedő kalózverziót legális szoftverre…

Megjegyzem, eleddig a szoftver kizárólag interneten keresztül volt megrendelhető hazánkban, ám a forgalmazótól kapott információk szerint hamarosan már a boltokban lesz a dobozos változat is.

Előnyei:
- fantasztikus sebesség, modulrendszer, megbízhatóság, magas felismerési arány;

- professzionális megoldások a helyi hálózatra, távoli adminisztráció;
- olcsóság, kiegészítve különböző vásárlási kedvezményekkel (pl. diákkedvezmény);
- Linuxos verzió levelezőszerverekhez;

Hátrányai:
- eddig a dobozos verzió hiánya volt, ám úgy néz ki, ez mostanra megoldódott;

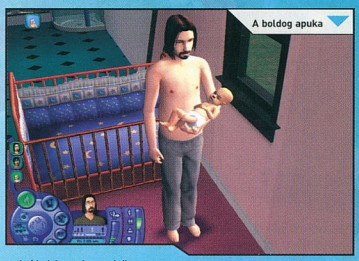
Chilly

FOGALOMMAGYARÁZAT

Adware: kéretlen reklámokat varázsol a felhasználó gépére, melyek célzott fajtájához sokszor egy spyware program segítségével gyűjti be az információkat.
Spyware: olyan szoftver, mely rezidens módon épül be a számítógép rendszerébe, és onnan információkat szolgáltat ki távoli gépek/felhasználók számára. Rosszabb esetben fájlokat is elérhetővé tesz, vagy éppen egyéb trójai funkciókat lát el.
Trójai: olyan alkalmazás, mely hasznos program álcáját használva kerül a rendszerre, majd ott megbújva káros és nem kívánt tevékenységet fejt ki, például a gépünk egyes erőforrásaihoz biztosít elérést távoli felhasználók számára.
Terméklicensz/frissítés: a vírusölő cégek az általuk kínált termékek vírusleíró adatbázisának frissítését általában egy évig biztosítják ingyenesen, ennek meghosszabbítása pedig külön költséget jelent, ami legtöbbször úgy éri meg, ha a szoftver éppen aktuális frissítésével együtt vásárolja meg a felhasználó. Még így is kevesebbet kell fizetnie, mint ha új felhasználóként venné meg még egyszer a vírusölő legújabb változatát.

A HÓNAP SZTÁRJA: BOB SIMSON

Bob Simson új vágyakkal és tervekkel érkezett a békésnek látszó Pleasantview-ba. A városkában azonban harc dúlt - szerelmi harc. A szemrevaló ifjú hölggyé cseperedett Cassandra Goth kegyeiért többen is pályáztak, közülük úgy tűnt, a sármos Don Lothario lesz a befutó. Hősünk erről mit sem tudott. Újságírói karrierjét feladva, csillapíthatatlan tudásvágytól hajtva szemelte ki ezt a vidéket - ahol egy jó nevű kutatóközpont terült el -, abban a reményben, hogy maga is a tudomány harcosává, s ki tudja, talán neves hősévé is válhat. Megvásárolta a város nyugati szélén található telket, felépítette rá szerény hajlékát - és szinte ölébe hullt a lehetőség, hiszen a helyi lap álláshirdetés rovatában tesztalanyokat keresett a központ. „Mindenki alulról kezdi, ám az én ambícióimmal sokra vihetem" - morfondírozott Bob, és azonnal jelentkezett a megadott telefonszámon. Tudta, hogy kellő tudás birtokában hamar előreléphet, így bújni kezdte a könyveket, miközben persze ismerkedett a várossal és annak lakóival is - azzal a nem titkolt céllal, hogy egy ellentétes nemű egyeddel ossza meg ágyát, és akár életét is, hiszen az idő gyorsan múlik, nem lehet halogatni a családalapítást sem.



A boldog apuka

A sors itt lépett közbe. A fiatalemberre felfigyeltek az intézetben, és kiemelték őt labormunkára. Hősünk a lombikmosogatás közben összefutott egy fiatal laboránssal - történetesen épp Cassandra Goth-tal... A két fiatal között szinte rögtön barátság szövődött. A sztori Bob lakásán folytatódott, és hamarosan robbant a szerelombomba - konyhában, kanapén, és a vágyak vizes templomában, a gyertyafénynyel és bódító virágillattal körülölelt jakuzziban. Ebben a forró közegben talált egymásra végleg a két vágyakozó szív, és fogant meg Cassandra méhében a szerelem édes gyümölcse. A lány odaköltözött Bobhoz, hozományából azonnal emeletet húztak a házra, és kialakítottak egy gyerekszobát.

Ám a valóság talajára visszazuhanva rögtön felágaskodott a probléma - Don, a vőlegény! Bob tervet eszelt ki a lány megszerzésére: meghívta magához a fiút, és a szeme láttára karjaiba kapta, forró csókokkal halmozta el az imádott nőt. A féltékenységi roham hangos volt és látványos, ám még mindig nem elég a szakításhoz. Cassandra pocakja egyre gömbölyödött, így amikor Don másodszor jelent meg lakásukon, a hűtlenség eme szemmel látható bizonyítéka már épp elegendő volt egy hatalmas, pofozkodós, szikrázó szakításhoz. A fiatalok végre egybekelhettek, épp időben, hiszen alig pár hét múlva megszületett a Simson-utód: a kis Bobby.

A gyermekkel Cassandra maradt otthon, miközben Bob tovább építette karrierjét, és egyre magasabbra hágott a ranglétrán. Az intézet által biztosított berendezéssel immár otthon is dolgozhatott, sőt taníthatta nejét a szakma fortélyaira. Amint a gyermek totyogós korszakába lépett, a fiatal pár felváltva tanította beszélni, járni, és vécét használni. Bobby gyorsan nőtt, és gondos szüleinek hála, ragyogó kilátásokkal kezdte meg gyermekéveit. Kiváló tanuló lett, eközben szülei is látványosan építették karrierjüket - Bob például egy titkos projekt vezetője lett. Hogy ez a munka miben állt, azt még otthon sem árulhatta el, ám az, hogy fehér köpenyét terepszín ruhára cserélte, sokat elárult a dolog természetéről...

A lányok összekapnak - immár az ifjú Simson kegyeiért...

Így múltak az évek a Simson család otthonában. A szülők üstökét lassan dérbe borította az idő. Cassandra projektvezetőként, Bob a szakma csúcsára jutva, megbecsült tudósként vonulhatott nyugállományba. Bobby igazi, csajozós, vagány srác lett (főleg azután, hogy ledolgozta atyjától örökölt pocakját és a tévé elől felállva sportos életmódra váltott), és a körülötte dongó lányok számából okkal lehetett arra következtetni, hogy a családfa tovább fog terebélyesedni - sok-sok nemzedéken át...

]{redenc

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
006	America	P	300 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	160	Mission Impossible: Op. Surma	2,X,G	600 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	106	Summoner	P	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	042	Grandia 2	P	400 Ft	072	Oni	P	300 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	075	Original War	P	300 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	111	The Great Escape	P,X	500 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
131	Breed	P	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	172	JB 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	090	Rune	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2,X	600 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

180	Chrome TT	P	400 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	200	Project Zero2: C. Butterfly	2	600 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	199	Red Dead Revolver	X	600 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	183	Partners	P	500 Ft	178	Silent Hill 2	P	500 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
196	H. P. and the P. of Azkaban	P	600 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
197	H. P. and the P. of Azkaban	2,X,G	600 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft												

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

A PC.GAMES szerkesztősége megvételre keres magas áron 8 és 16 bites retro gépeket. Érdekel minket minden Commodore, Spectrum, Atari és Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látunk alakuló gyűjteményünkben. Ha már nincs szükséged a gépekre, a hozzájuk tartozó perifériákra, vagy éppenséggel eredeti szoftverekre, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

KAPITÁNY, KAPITÁNYOM!

Tengerjárók versengése a játéktáblán

In medias res: ez a cikk egy társasjátékról szól: a Legendák Kapitányáról, amelyet a közelmúltban hungulata be Magyarországon. Furcsa dolog, hiszen nem mi volnánk a nagy társas-fejlesztő nemzet…

Igen ám, de egy csapat szimpatikus kis játékot hozott össze táblás kivitelben, amelynek hangulata kicsit Pirates-es, kicsit Három Testőrös. Jó hír, hogy nem az órák hosszat tartó titokban könyvelgetés és alkudozás a lényeg; könnyen elsajátítható, gyors, változtatható hosszúságú játékról van szó, amelybe bevonhatjuk a barátokat és a családot is. Ráadásul a játék kivitelezése is nagyon tetszetős: a doboz is szép, és a beltartalom is jó megjelenést ad a Legendák Kapitányának.

Maga a játék a Hét Tenger szerepjáték világához köthető, és a vitorlás hajókkal egzotikus vizeken vívott tengeri ütközetek hangulatát próbálja átadni – a **küzdelmet itt fordulatos, kártyákkal és kockákkal vívott csaták jelentik.** Senkit se rettentsen el a vastag szabálykönyv: helyet kapott benne egy novella, és a példák, leírások is nagy helyet igényelnek. Megtudhatjuk belőle, hogy mire jó a „Sellő a hajóorrban", miben segít a „Kedvező szél", és mi a portyázás. Kedvenc kapitányunk képességeit pedig, legyen az diplomáciai érzék, vagy vívótudás, csak néhányszor kell átolvasni… A szabályok megfogalmazása célratörően száraz, de egyértelmű lesz, hogy miről szólnak, ha előttünk van a tábla. (Én a szabálykönyvet félretéve, saját szavaimmal perceken belül el tudnám már magyarázni.) Bár a játékot elvileg kisebb gyerekek is játszhatják, a csel-szövésre, kalózkodásra építő hangulat miatt inkább a nagyobbaknak ajánlom (10-12 évtől).

A fejlesztők alaposan körbejárják a lehetséges kérdéseket a szabálykönyvben, így arról most nem szólok – a játék menetét pedig így tudnám összefoglalni:

2-4 játékos választ **egy-egy induló karaktert** (nőt, vagy férfit), akinek speciális képességei vannak; ezek a küldetések megoldásában segít(het)ik. **A négy** sorszámozott **részfeladatból álló küldetések megoldásával** speciális tárgyakra tehetnek szert, melyek segítségével a küldetés-megoldás esélyei nőnek. A küldetések részeit ún. **„kaland-kártyák"** jelképezik, ezeket kell a kezünkből egymás után, sorszám szerinti rendben kitenni, majd megoldani. Az első fő küldetést véletlenszerűen kapjuk, és kell hozzá némi szerencse, hogy kapitányunkra szabottat szerezzünk – ám mindenki mindegyiket meg tudja oldani.

A játék egy **térképtáblán** követhető, amelyen a jelzésre szolgáló hajókat egy pillantással fel lehet mérni. Itt vannak a **helyszínek** (nemesi udvarok, kincses sziget, kocsma stb.), amelyeket a küldetések során fel kell keresnünk a jelzett hosszúságú utakon. A **hajóutat és a küldetésekhez** tartozó próbákat (ilyen pl. a cselszövés, lerázás stb.) **egy** kalandtáblán bonyolítjuk, **melyen** a tízoldalú **kockával dobott értékkel lehet előrelépni.** A harcokat (tengeri csata, szárazföldi párbaj) kockadobással döntjük el, ekkor játékostársaink dobják ellenfelünk eredményeit. A kezdő küldetés kezünkben tartott kaland-kártyái mellé indulásnál, majd utána **minden körben kapunk** olyan **lapokat,** melyek nem a játékosok folyamatban lévő küldetéseihez tartoznak. Ezeket vagy a nem használt kaland-kártyák paklijából húzzuk fel, vagy ellenfelünk kezéből. **Húzással szerezhetjük meg, vagy veszíthetjük el az ún. „epizód-kártyákat",** melyek az éppen folyó küldetések későbbi részfeladatait jelképező kaland-kártyák. A nálunk lévő lapokat nem cserélhetjük el, tehát nem egyszerű feladat visszaszerezni egy elvesztett kártyát! Annyi időnk van a soron következő epizód-kártyánk visszaszerzésre, míg el nem kell kezdenünk megoldását: ha ellenfelünk eddig magánál tudja tartani, akkor a **büntetőfeladat** megoldásának terhe mellett visszakapjuk tőle. Alapvetően maximum 6 lap lehet a kezünkben, de ha sikerül összeharácsolni ennél több epizód-kártyát, nem dobunk, hiszen ezzel ellehetetlenítenénk más küldetések befejezését – viszont kiváló célpontok leszünk a többi játékosnak…

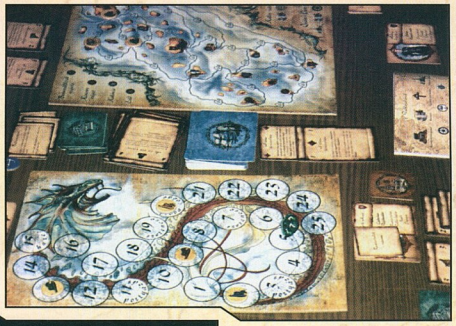
Már említettem, hogy **segítségképpen képességek és tárgyak állnak rendelkezésünkre.** Igen ám, de a többi **játékostársunk egyúttal ellenfelünk** is: ők kártyák és képességek használatával akadályozzák haladásunkat, vagy húznak hasznot a mi sikerünkből. A kártyák ellen kijátszhatjuk saját kártyáinkat, de őrizhetjük is azokat **3 lapos,** kézen kívüli **tartalékunkban.**

Az ún. **„szerencse-kártyák"** ugyanilyen funkciót töltenek be: vagy segítenek minket, vagy az ellenfél akadályozására használhatjuk őket, tehát mindenképpen jók nekünk… Ezekből kevesebbhez juthatunk hozzá, (az indulásnál kettőhöz), ám egy körben akár mindet felhasználhatjuk.

A kaland-kártyák sorszáma kiemelkedő fontosságú, ettől függ ugyanis, hogy kijátszhatjuk-e azokat. Az éppen lépő játékos aktuális küldetésével azonos sorszámú lapokkal segítheti magát, és akadályozhatják őt a többiek. A szerencse-kártyákon nincs sorszám, csak áldozatunkat és az időzítést kell megválasztani…

Fontos tudni, hogy a kalandtábla bizonyos mezői pozitív vagy negatív hatással lehetnek. Megakadályozhatunk tehát egy pozitív mezőre lépést, vagy egy hátrálatóra is léptethetjük az ellenfelet.

A játék célja, hogy elsőnek oldjuk meg a játék elején megbeszélt számú küldetést. A küldetések száma dönti el, hogy hány teljesített részfeladatért választhatunk újabb tárgyat. A speciális tárgyak különböző erejűek, de mindegyik más küldetésekben használható, nagy hátrányba nem nagyon kerülhet miattuk



senki. Izgalmasabb, fordulatosabb játékra természetesen a hosszabb (**2-3 megoldott küldetésig tartó)** játékokban kerül sor, ez azonban nem jelenti azt, hogy az **egy küldetéses verzió** rövid, vagy érdektelen, csak nehezebb fordítani. Figyelni kell arra, hogy egy kézből kell megoldanunk az ellenfél akadályozását, és a saját támogatásunkat. A tartalékkal ügyesen készülhetünk előre valaki ellen, vagy fedezhetjük magunkat. Ha a küldetésekben együtt haladunk a többiekkel, a ránk kijátszható lapok száma csökken, és ha előre bespájzolunk, könnyen átugorhatunk veszélyes helyzeteket, vagy hamarabb választhatunk új tárgyat.

Kisebb kiegyensúlyozatlanságok persze vannak a játékban, a jó memóriájúak, a szerencsésebb kezűek, és a jobbakat dobók is előrébb lesznek, de összefogással egyszerűen vissza lehet fogni az elhúzó játékosokat. A lapok húzogatásával sok idő elmehet, ezt érdemes gyorsítani. A kalandok néha furcsa csavarokat tartogatnak: a kampókezű kapitány például önként egy hősszerelmes megsegítésére indulhat... Véleményem szerint a játék könnyed, szórakoztató, ugyanakkor stratégiai tartalma is van. Szimpatikus, hogy muszáj kontaktust teremteni a többi játékossal, ezért sokszor alakul ki mellette beszélgetés. A játék hosszát a szabadidőhöz igazíthatjuk, így jól használható a baráti társaság időtöltésére.

Bbandi

JÁTÉK ÉLŐBEN

Aki tudni akarja, mit tartogat számára a **Legendák Kapitánya**, sok más játékkal együtt ingyenesen kipróbálhatja az Erzsébetvárosi Közösségi Házban (Bp., VII. ker. Wesselényi utca 17., Kapocs Kulturális Egyesület) hétfőn és pénteken, 6 óra után.

Legendák kapitánya

Most Te lehetsz Thea Nyugati Szigetvilágának leghíresebb kapitánya!

Csak rajtad áll, hogyan gyarapítod hírneved: védelmezed a koronát, netán beállsz a kalózok lobogója alá?

Megvásárolható: Camelot kártya- és szerepjáték szaküzletben
1094 Budapest, Ferenc krt. 27
Tel.: 06/ 1-216-7053

Országszerte a szerepjáték szaküzletekben és az Alexandra könyváruházakban.

Tenger

VISION AEG

www.deltavision.hu www.gameskut.hu

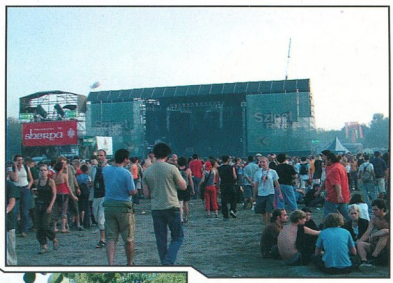
SZIGET 2004 - HANGULATJELENTÉS

Szigetelt zeneáradat

Európa egyik legnagyobb zenei fesztiválja - konferálhatnám fel a Szigetet, de erre nem hiszem, hogy nagy szükség lenne, hiszen aki volt már kint, annak nem kell bemutatnom, aki pedig még nem tette tiszteletét, az úgysem tudja elképzelni, hogy miből is maradt ki. A Sziget persze már régi találmány. Az évek folyamán szép lassan elkezdett változni az arculata, popularizálódott, ami nem feltétlenül baj, hiszen ennek köszönhetően rengeteg újdonsággal, és kibővített szolgáltatásokkal találkozhattunk a hajógyár büszkeségén. Sajnos idén csak az utolsó 3 napon tudtam részt venni, ám így is rengeteg élménnyel gazdagodtam. Lássuk tehát, hogy miben volt más a 2004-es összeröffenés, mint az előző évi.

A belépő hídhoz érve örömmel tapasztaltam, hogy idén sokkalta barátságosabb a bejutás, gyorsan ment a sor, és még a biztonsági emberek sem találtak különösen veszélyes egyednek, így megúsztam a tavaly nem túlzottan méltányolt totális átvizsgálást. Beérve szintén pozitív meglepetésként ért, hogy nincs porvihar, nem volt rossz ötlet tehát a szervezők részéről a műanyag lapok lefektetése, a toi-toik szagát megérezve, pedig előntött a jól ismert, imádott filing is. Első utam a Hammer színpad felé vezetett, ahol megtekintem az Iron Majdnem és a Dying Wish koncertjét - sajnos már itt észrevettem, hogy valami nem stimmel a hangtechnikával, mivel a szövegekből egy büdös szót sem értettem - legalábbis általában - de ekkor még az együttesek nem megfelelő hangolásának tudtam be a dolgot. Sebaj, derítsük fel a helyszínt, gondoltam, úgyhogy nekiindultam körutamnak, amely során nyugtázhattam, hogy idén nem építették át az egész hóbelevancot. Ennek következtében az eltévedés esélye is minimálisra csökkent, ami azért nagy szó, mert tavaly a 30 perces utat a Hammertől a Tilosig egy 40 perces eltévelyedés is színesítette, ami esetében ugyan jó poén, ha az ember már a fák oldalán leledző moha alapján próbál tájékozódni, de egy idő után mégiscsak lehangoló. Következő állomáshelyemnek a HVG sátor bizonyult, azaz a Net-rét, ahol is a megfáradt kalandozók pihenhettek egy kicsit, s csillapíthatták függésüket. Jó ötlet ez, minden évben igénybe is veszem, de azt azért megemlíteném, hogyha úgy hirdetik meg, „hogy a 21. századi Szigethez hozzátartozik a modern technika is", akkor igazán tehetnének be olyan gépeket, amelyeken USB csatlakozó is található, a digitális kameratulajdonosok bizonyosan örökre szívükbe zárnák érte őket. Egy gépen ugyan volt lehetőség erre, ám az magától értetődő, hogy folytonosan foglalt volt, másrészt meg a Win98-nak köszönhetően még a driver keresésével / letöltésével / installálásával is foglalatoskodni kellett, ami egyáltalán nem jó poén. Levezetésként még jöhetett a pöttyös foci kupa szemlélés, ami a Szigetesek egyik nagy kedvence (azért a falmászás se volt kutya), majd egy igen jól sikerült Never-Green koncert, ahol is végre a hangtechnika sem mondott csődöt, s szépen el is telt az idő.

Másnap a volt Banán, illetve Afrika falu színhelyét vettük szemügyre, azt hiszem, ha valaki kilátogatott, akkor ezt nem hagyhatta ki, az itteni színpadon ugyanis tűztáncot adtak elő, ami totális találat volt, látványos, szép, és nagyon hangulatos. De lehetett itt ezenkívül művészfilmet bámulni (meg más stílusút is, de azt szigorúan 18 év felettieknek ;), vagy nem messze sakkozni és egyéb logikai játékokkal szórakozni. Szintén fenomenális ötlet volt a New York-Budapest kapcsolat létrehozása, amely során a metropolisz egyik utcája kapott egy webkamerát és egy mikrofont, no és persze a Sziget is, s ezáltal kommunikálni lehetett a derék amcsikkal, akik láthatólag jól szórakoztak a kíváncsi emberseregen, viszont készségesen válaszolgattak, és köszöngettek - komolyan mondom, már ezért érdemes volt kilátogatni. Bárki is találta ki, érthet a hangulatkeltés művészetéhez. Ugyanezt mondhatom el a „leselkedő lyukakról" is, amikben idén szerencsére nem a Big Brotheres lúzereket kukkolhattuk, hanem a Holokauszt évfordulójára tervezett kis videókat. A helyzetre jellemző volt, hogy mindenki „hú, itt biztos csajokat lehet nézni" felkiáltással ugrott oda, majd egy „hu b+, ez de durva" sóhajtással maradt foglya a nem mindennapi látnivalóknak. Ilyenkor már a koncertek sem hiányoznak, hiszen balról az Offspring, hátulról a Depeche Mode, jobbról a Bonanza tabb kajáldák előtt is 80 ember áll, de amúgy is tök mindegy, hiszen szabad hely úgysincs sehol. Erről jut eszembe, jó tanács kezdőknek: karaoki sátor közelében ne egyél gyermekem, mert Murphy törvényei szerint úgyis akkor énekli ki valamelyik bátor delikvens a létező leghamisabb refrént, amit valaha is hallottál, mikor éppen nyelnél, ezen viszont nem lehet nem röhögni - az egyik ilyen eseménynél vagy tíz ember (köztük én is) került fulladás közeli állapotba. Ennyit a negatív élményekről, hiszen következett a Faithless, ami egész egyszerűen szenzációs volt. Maxi Jazz rendesen felpörgette a közönséget, akik között punkoktól kezdve a dnb-sekig minden fajta emberke megtalálható volt. A lényeg azonban az, hogy mindenki tombolhatott egy hatalmasat. Piros pontot érdemel, aki kitalálta, hogy őket kell meghívni.



Így ért véget a három nap, végszóként pedig még néhány tény: a sörbe szokás szerint megint beleöntötték a fél Dunát, a bort kérő emberkéket pedig szerintem stílusosabb lett volna „nesze tabletta, rágd meg, nincs most kedvem feloldani a vízben" felkiáltással kiszolgálni, de hát ez hozzátartozik a Sziget filinghez. A Hammer-World hangtechnikája csapnivalónak bizonyult, a Nagyszínpadé és az elektronikus zenei sátraké már jobban muzsikált (bár az In Flamesre kilátogató fanok, lehet, hogy erre mondanának pár szép szót). Napközben rengeteg civil sátorban üthettük el az időt, ahol akár tanácsot kérhettünk a rabbitól, tesztelhettük önmagunkat, felvilágosítást kérhettünk rengeteg témában, de természetesen vásárolhattunk is. Mindent összevetve egyértelműen pozitív meglepetés volt a 2004-es rendezvény, egyedül a túl kicsinek bizonyuló helyszínnel kéne valamit tenni, mert jövőre még több emberre lehet számítani, és akkor meg fogunk ám fulladni a portól.

Banzai, szemből meg a Neo zenéjét játszó „presszók" vonzzák a szigetlakót, ahol úgyis le kell ülni egy kis időre, és meginni valamit, aztán ezt még jó párszor megismételni - egy másik helyen.

Sajnos a következő nap már nem volt ilyen szép, az utolsó szó jogán ugyanis rengeteg ember jött ki (el sem merem képzelni, hogy mi lehetett szombaton). Ennek köszönhetően viszont megadták magukat a műanyag lapok, s a tavalyi porviharok most ismét feléledtek, ami nélkül már tényleg sivatagi hangulatot idézett, bár engem sokkal inkább zavart a brutális tömeg. Amondó vagyok, hogy eme rendezvény bizony már kinőtte az eredeti helyszínt. Szerintem mindenkire lelombozólag hat, ha a legelőbb

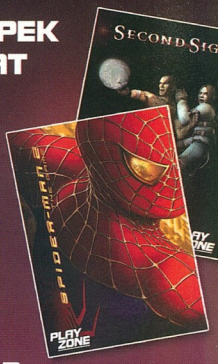
Retee

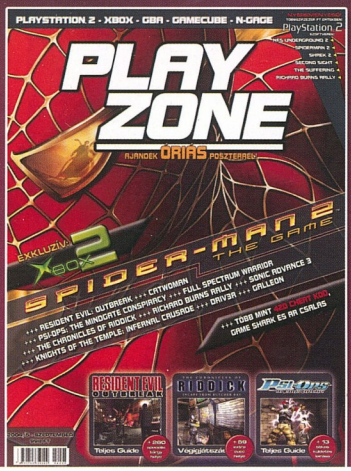
PLAY ZONE

PLAYSTATION 2 - XBOX - GAMECUBE - GBA - N-GAGE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TIPPEK ÉS TÖBB SZÁZ CHEAT

2 ÓRIÁS POSZTER!





ÚJ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

Spider-Man 2
Driv3r, Catwoman
Resident Evil: Outbreak
Knights of the Infernal Crusade
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Full Spectrum Warrior, Galleon
The Chronicles of Riddick
Richard Burns Rally
Sonic Advance 3

MÁR KAPHATÓ!

A KONZOL LAP AMIRE MINDIG IS VÁGYTÁL...

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

Szuper végigjátszások:

Ground Control II
Painkiller
Codename: Panzers
Joint Operations
Spider-Man 2
The Suffering
Thief 3
Sooldiers
Mashed
Shrek 2
és még sok minden más...

Teljes CD-s stratégiai játékmelléklet:

Sacked!

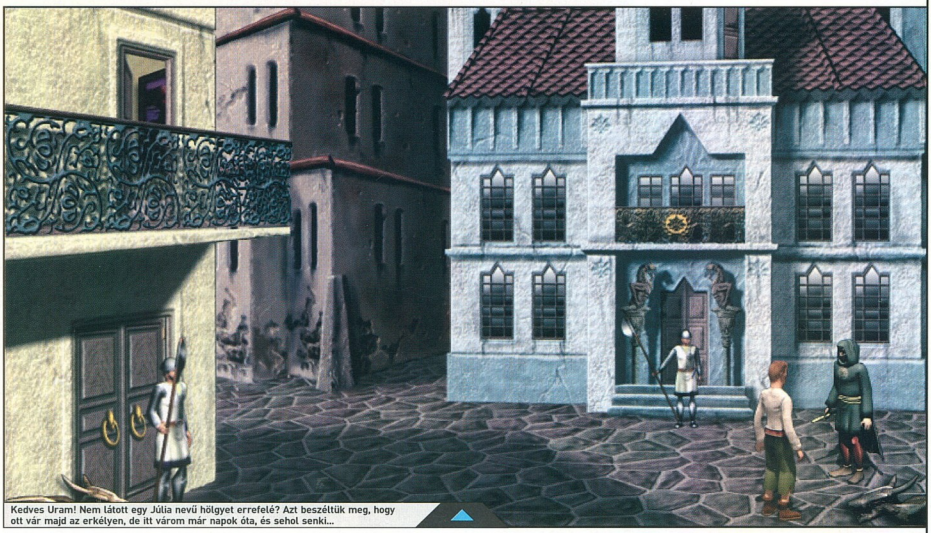
Már kapható az újságárusoknál dupla terjedelemben!

LS COMPUTER

LS COMPUTER
a Nyugatinál

1067 Budapest
Podmaniczky u. 29.
Tel./Fax : 311-5456

Nyitva :
Hétfő - Péntek
10 - 18 óráig



Kedves Uram! Nem látott egy Júlia nevű hölgyet errefelé? Azt beszéltük meg, hogy ott vár majd az erkélyen, de itt várom már napok óta, és sehol senki...

THE FIFTH DISCIPLES

A börtön ablakába néha mégis besüt a nap

A tábor

Beszélj a két rabbal, vedd fel a tálat a baloldali priccs mellől. Menj ki a táborba, beszélj az őrrel majd a szajhával. Menj át hátra, a ketrecekhez. Dumálj a druidával, a kövér fogollyal, vegyél fel egy követ a fickó közelében lévő rakásból. Vissza a táborba - most trükkös dolog jön: „rá kell venned a játékot", hogy görgesse arrébb a képernyőt. Jobbal kattints a ketrecekhez vezető részt elválasztó kőfal előtt lévő kis farakásra, ha igaz ettől elmászik a kép, és láthatóvá válik a tábor balszéle. A lapos épület melletti bokrokon keresd meg az „élő" pontot („sötét hely a raktár mellett"), és használd ezen a követ. Az őr el, gyorsan merits a vizes hordóból a tállal, és add ezt a druidának.

A mozi után újabb beszélgetés a rabokkal, majd ki a kunyhóból. Jobbról az ajtó mellől vedd fel a lapos követ, menj a ketrecekhez, vegyél fel egy követ és törj egy faágat. Jobbról szakíts egy mákgubót, ezt tedd a tálba, törd össze a kővel. Keresd meg itt az „élő" pontot („placc"), rakd le ide a lapos követ. Egy kígyó rámászik, vedd fel az ággal. Vissza a táborba, ismét dobj egy követ a bokrok közé, amint az őr elment, menj a tábortűzhöz, emeld el a sültet, amit rögtön csempéssz be Patkány zsákjába. Vissza a táborba, az őr elkap, némi közjáték után a spicli-akadály elhárult.

Beszélj a druidával, kész a szökési terv. Vedd fel a leszakadt ketrec tetővasát és egy újabb követ, jöhet az őr újbóli elterelése a bozótosba. Ha elment, az ópiumos tálat add a szajhának. Ő kígyóbőrt, arzént és tűt kér. Előbbi nálad van, add oda neki, majd menj vissza a kunyhóba, számolj háromig, és menj ki. Az őr sem probléma többé.

A ketreceknél szerezz egy újabb követ, és menj el hátra a tiltott cellához. Vegyél magadhoz pár lécet, menj fel a létrán, emeld ki a rácsot, gördítsd le a kötélhágcsót és mássz le. Vedd el a rab mellől (képernyő jobb oldala) az éles amulettet, ez, mint kés. Beszélj a rabbal, húzd ki a szívéből a tűt, majd dumálj vele még kétszer (megtanulod a Tűzlabda mágiát). Mássz ki, emeld ki a kötélhágcsót, és használd rajta az amulettet. Irány a raktár, vételezz egy zacskót, merits vele a lisztből, nyúlj le egy flaska bort, ezen használd ismét az amulett-kést, majd mássz fel az őrtoronyba, és a harangot szintén „faragd meg". A tetővasat nyomd a tűzbe, parázs kerül bele, ezt kombináld a kővel - arzén a jutalom. Ezt és a tűt add át a szajhá-

nak. A kötélhágcsót vágd szét az amulettel, a kevesebb kötelet kombináld a lépcsőfokokkal, majd a végeredményt a lécekkel - kész a létra, támaszd neki a kristálytartó fának, a sok kötelet használd a kristályon. A maradék kötelet kombináld össze az egy szem lépcsőfokkal, ezt a harangnyelvvel. Menj a druidához, add neki a lisztet és a dugót, az összetákolt kalapáccsal üsd ki a ketrec pöcköt. Beszélj ismét a természet mesterével.

A mozi után a második szintre léptél. Fejleszd fel a Tűzlabdát 3., a Mágikus pajzsot és a Gyógyító érintést 2. szintre. A képernyő jobb szélén, a mocsár felé hagyd el a tábort.

II. A mocsár

Az első csata következik - a továbblépésre lásd a kézikönyvet és az újság elején található kétoldalnyi információ-halmazt (a kígyókra egy-egy 3-as szintű tűzlabdát kell dobni). Ezután egy úthálózat kerül eléd, ahol a kardos ábrák csatákat jelölnek. Célod a sziget, ami megoldható két-három összecsapással, ám én azt javaslom, az összes ütközetet vállald be a fejlődés érdekében, ha így teszel, hármas szinten léphetsz tovább (javaslat: Tűzlabda 4., Pajzs 3.)

III. A Nekromanták tábora

Az első húzós csata, konkrét megoldás elől, a kétoldalason. Ha a két csontváz elfogyott, lépj be a táborba. Trükkös kis rész következik.

A Nekromanta megtanít a csontvázidézésre, ezután viszont parancsod ad a megölésedre. Az egyetlen biztonságos hely jobbra fent, a kis kőlépcső feletti terasz. Amint nálad az irányítás, azonnal jobb klikk a lépcsőtől balra lévő fejszén, majd a teraszon. Várd meg, míg merénylőd visszamegy a helyére, jobb klikk a fekvő hordón, és újra a kőplaccra - a hordó a liften fekszik. Mássz fel a létrán, és húzd meg a lift karját - a felső gonosz is elindul feléd, siess vissza le. Újabb nyugi után (amint a rosszaság visszatér őrhelyére) fel, vágd el a galéria köteleit a baltával, gyorsan le a létrán. Nyugi, jobb klikk a felső hordón (elgurul és leesik a kunyhók mögé), le a létrán. Nyugi, jobb klikk a lift karján, le. Ezt a gyakorlatsort hajtsd végre még kétszer, míg az összes hordó a kunyhók mögé nem kerül. Ekkor gyorsan gyűjtsd be a fáklyát a kapu mellől, és a kis teraszról hajítsd a viskókra.

Ha negyedik szintre léptél, fejleszd fel a Tűzlabdát maximumra.

IV. A mocsár újra

A szokásos menetrend: át kell vergődnöd az úthálózaton, immár erősebb ellenfelek között. Ismét azt javaslom, mérkőzz meg mindenkivel - a 3-as pajzs és 5-ös tűzlabda minden szitut megold. Itt 5. szintre léphetsz - ezután már körönként két támadásra lesz lehetőséged. A Gyógyító érintést érdemes 3. fokozatra emelni, a többi pontot viszont „tedd félre" későbbre!

V. Rovenland

Sétálj jobbra a városkapuhoz, majd felfelé, a kovács pultjáról vedd fel a drótot. Menj be a boltba, és beszélgess el a boltossal mindenről. Irány a város másik fele, a szökőkút túl, az elhagyott ház előtti szemétkupacból kihalászhatsz egy csigát és némi kötelet. Lépj be a palotába, az oltáron használd a drótot, majd pakold ki a rejtett fiókot. Egy varázskönyv és két tekercs a jutalmad, utóbbiakat használd Engeoron. Egy halom új mágiát tanultál, javaslatom: Sebesség 3. szint, ez 8 mana árán +2 támadást biztosít adott időre, igen finom!

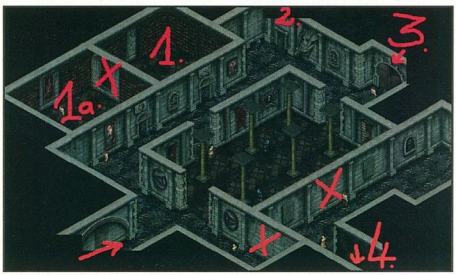
Hagyd el a várost a városkapun át. Termetes térkép kerül eléd, a csaták új ellenségekkel várnak. Elsőnek a falut látogasd meg, beszélj az ácscsal és a szűccsel. Utóbbi megvásárolja a legyőzött medvék és apagghok (kék, macskaféle ragadozók) bőrét. Ha van már 30 aranyad, add át neki a könyvet, a sárkánybőr kötésből sarut készít. A faluban balra a templom elől vedd fel a rongyot, és a temetőkertből (balra lent), az alsó kereszt tövéből nyúld le a gyertyát.

Szép nyugodtan kezdj el csatázni, a böröket a szűcsnek, a katonák szablyáját a városbéli szatócsnak add el. Amint pénzed lesz, vásárold fel utóbbi készletét: fejsze, fűrész, fogó, plusz a kellemes Szemet Szemért bűbáj. Varázsitalt én itt nem igen használtam, azért egy-egy palackot vásárolhatsz biztosítékul.

Következő állomásod legyen a Szeles hegység - *ám mielőtt ott akciózni kezdenél, fel kell fejlesztened a Teleport mágiát 3. szintre!* Ha ez megvan, irány a hegy. Hátul törj ágat a bokrokról, ezt a letapasztott földön halmozd fel, és egy szimpla Tűzlabda mágiával lobbantsd lángra, majd a tűzön olvaszd fel a gyertyát, és a viaszt használd hősödön. Menj a szakadék szélére, egy egyes Pókháló mágiát alkalmazz a kutyuson, majd a „Túloldal" helyre dobj egy 3-as szintű Teleport bűbájt. Odaát vedd el a kunyhónak támasztott botot, a házikó oldalán lógó lámpást, és a bottal kínáld meg a kutyát. Akciózz a lógó eben, majd a földön fekvő állaton még egyszer, ezzel elveszed bűvös nyakörvét. Itt végeztünk, a baloldali ösvényen távozz a színről.

Irány a falu, add el a zsákmányt, ha igaz, lesz annyi aranyad, hogy vegyél az ácstól 540-ért léceket. Ha minden szerszámot megvettél a szatócstól, a boltjától balra lévő ledeszkázott házon használd a fogót, majd a lámpát használd a balszélső, lakatlan házon, találsz egy vödröt, ezt merítsd meg a kútban, és nedvesítsd meg benne a rongyot. A fűrészt használd a ház ablakán kilógó csigás ácsolaton, a leesett cuccot vedd fel, a nálad lévő egy csigát kombináld a másik kettővel, a szögeket az ácstól vett deszkákkal, majd ezen a holmin használd a szekercét. Van egy csinos ácsolatod. Menj a szatócshoz, az asztalán lévő sisakon alkalmazz egy 1-es szintű Varázsszem varázslatot, majd vedd meg a sisakot a jóembertől 15 dukátért. (Vigyázz, le fog menni az életerőd!)

Ha megvan a vizes rongy és a sárkánybőr saru, irány a vulkán. Amint beléptél, alkalmazd hősödön ezt a két cuccot, majd irány jobbra, nem a folyosó, hanem az előtt az ismeretlen kalandor csontjai. Jobb klikk ezen (felveszel egy tekercset), majd jobb klikk a varázsitalon, és lóhalálában tűnés ki onnan, mielőtt az életerőd elfogyna. A tekercsből a játék szerintem leg-



jobb mágiáját, a gólem idézést tanulhatod meg, javaslom azonnal kimaxolni, ha van elég leckepontod. Tulajdonképpen itt végeztünk, lehet Skeldalba menni, előtte azonban pucold le a térképet, lépj minél magasabb szintre, és még egy jó tanács: adj el minden zsákmányt és vegyél annyi mana italt, amennyit bírsz (másra nem kell már a pénz), plusz jó pár életerőitalt is!

A „GÓLEMOZÁS"

Kedvenc támadásom. Megidézek egy 5-ös Gólemet, rádobok egy max. Sebességet és Szemet Szemért bűbájt, Engeort csak a lény gyógyítására használom. Moharn után, amint birtokodba kerül az Erősítés mágia, már ennek 5-ös fokozatát lehet használni a Sebesség helyett. Ha erősebb lények várnak [akik egyből lenyomnák harcosod], támaszd őt meg Harci kedv bűbájjal is, elég 1., 2. szinten, hogy az első támadásokat túlélje.

VI. Skeldal

Amint a toronyhoz érsz, menj kicsit jobbra, a nagy lapos kőre dobj egy Varázsszem mágiát, sétálj fel a megjelenő lépcsőn. Irány a második szint, jobb oldal, az omlásnál használd Engeoron a nyakörvet, és beszélj a leomlott kőrakással. Séta le, a lehullott törmelékből végy magadhoz egy lapos követ. A szint jobb- és bal oldalán összesen három kardot találsz felfüggesztve, szép sorban keresd fel mindegyiket, keresd meg a padlón a „kőlap a kard alatt" pontot, használd ezen a kavicsot, a lehullott fegyverről a szablyával vágd le a kötelet.

Menj fel a legfelső szintre. A leomlott padlóra fektesd le a léceket, erre ácsold rá a faszerkezetet, tedd rá a három csigát. A hosszú kötélre csomózz rá egymás után két rövid kötelet, az egészet fűzd rá a csigákra. Irány a legalsó szint, ott fekszik három nagy, lépcsőnek való tömb. Használd az egyiken a maradék kötelet, majd menj fel, és jobb klikk az emelőszerkezeten. Ismételd el ezt még kétszer, így a három tömbbel kipótolod a jobbszélső garádicsot. (A szerkezet bal oldalára nehéz visszajutni, a játékablak bal alsó sarkában, „vakponton" klikkelj ehhez!)

Ha kész a lépcsőház, irány a legfelső szint. Idd meg a Húsítő folyadékot, és sétálj át a lángtengeren, el balra, állj a mágikus tükörhöz úgy, hogy az átváltozzon tejüveggé. Ekkor vedd fel a Láthatatlanná tévő sisakot, és bejutsz a toronyszobába. Beszélj kétszer a csajjal, vegyél fel egy kis cölöpöt, és a szablyáddal faragd hegyesre. Olvasd el a könyvet, majd pakold ki a könyvszekrényt, tanuld meg az új mágiákat. Az itt talált térkép egy puzzle, mely a pentagram feladványának megoldását adja. Ha nem jössz rá a titokra, íme a teendő: sorban aktiváld ez egyes gyertyaszerű izéket, és állítsd be a szerkezetet az alábbiak szerint: Víz (kék) = 1; Mágia (sárga) = 2; Levegő (kékesfehér) = 3; Tűz (vörös) = 3; Föld (zöld) = 4 (klikk az itt megadott számra).

Ha jól csináltad, megnyílik a kapu Moharn felé - és a nő, foglalkozására nézve vámpír, megtámad. Ha van nálad hegyes karó, buli, ha nincs, szívás, szó szerint…

VII. Moharn

Sétálj a kocsmához, olvasd el a felhívást, lépj be. Beszélj Kalak komával és a pult mögött a nővel. Vállald el, hogy megpucolod a pincét. Odalent elég erős szörnyek várnak - én itt a „csodafegyvert" vetettem be, a Gólemozást (lásd külön). *FONTOS! Fel kell fejlesztened az Illúzió mágiát 4-es szintre, különben nem tudsz majd továbblépni! Amint van rá pontod, tedd ezt meg!*

Ha a pince tiszta, menj fel, beszélj a tulajjal, kapsz pénzt és XP-t. Odakint dumálj a koldussal, dobj rá egy Gyógyító érintés bűbájt, beszélj újra vele, a kutyáját keresi.

Vissza a kocsmába, csevely a nővel, ismét a pince. Három dolgot találsz lent: jobbra fent kötelet, jobbra lent vödröt, balra húst. Ezeket kombináld egybe, majd használd a bal alsó sarokban lévő lyukon, megvan a blöki, vidd vissza a koldusnak. Elárulja, merre találod a mágusokat.

Séta ki a térre, előre a városháza melletti sikátorba, egy téglafalig. Használd rajta a Varázsszem mágiát, a kiugró téglát told be. Alkalmazz hősödön egy Mágikus pajzsot (2-3 szintű minimum), így sétálj át a démon előtt, neki a falnak, mely lenyílik. A labirintus egerére dobj egy szimpla Sebesség bűbájt, ezzel átjutottál az akadályokon. Beszélj a professzorral, kapsz egy tekercset, tanuld meg (Erősítés). Irány vissza a tér.

Menj az egyetemhez (fel, a sötét utcán át). Az örök közjáték után sétálj balra, a sövény elejéhez, innen dobj egy 4-es Illúziót az egyetem udvarára, és mialatt a katonák képmásoddal foglalkoznak, támadd meg a monolitot 5-ös Tűzlabdával, háromszor, ezzel kihasítasz egy darabot belőle, vedd ezt fel. Ismét vissza a térre.

Beszélj Tarka Tilinkóssal kétszer. Az egyetemhez vezető utca elején, az árnyékos részen rejtve vagy az örök elől, innen dobj egy 3-as Teleportot a balkonra. Menj a hivatalba, az ajtó mögötti könyvszekrényből vedd ki a tekercset (Démon), tanuld meg. Rakd az asztal alá a memóriakövet. Az erkélyről teleportálj át szembe, a sötét helyre. Menj vissza az egyetemhez, majd ismét a térre, és vissza a hivatalba. Vedd magadhoz a feltöltött követ, és add át ezt Tilinkósnak. A kis közjáték után szabad az út az egyetemre. Lépj be.

VIII. A Mágia Egyeteme

Nézz körül. Menj fel a másodikra, jobbról vedd fel a védőkesztyűt. Fel a felső szintre, a jobboldali, álló botok közül a piros végű kristályát pattintsd ki a szablyával. A bottól balra lévő szekrény alsó traktusában („Gyorstanuló tekercsek") találsz

négy bűbájt, vedd ki őket és tanuld meg (két igen finom: Uralom és Halálbéklyó, előbbit érdemes kimaxolni!). Menj le a géphez, Bezra naplóját rakd be a fiókba, és az elöl (szemben) lévő pulton használd a szabályát, majd a vörös kristályt. Dobj ide egy Villám bűbájt - megtudod, hogy még négy emberre van szükség a gép beindításához.

Menj fel a könyvtárba, a botoknál találsz egy „A mágia és az idő" feliratú szekrényt, ebből kölcsönözd ki „Az idő pora" című könyvet. Használd hösödön, megtudod a recept összetevőit. A baloldalon van egy „Akarat és mágia" címkéjű szekrény, ebben találsz egy Vasakarat-tekercset, vedd magadhoz. Menj egy szinttel lejjebb, markolj bele a jobboldali kristályokba (az „Idők Kezdete Könnycseppjei" a tiéd), és a baloldali gyógyfüvek közé (A Dekoncentráció Füve hozzád kerül). Sétálj le a legalsó szintre, a kesztyűt használd a baloldali löttyökön (sárkányvérhez jutsz). A kristályt öröld meg a munkapulton lévő csiszológépen, ezt a port, a sárga virágot és a sárkányvért szórd a megvilágított fémlapra, és használd rajtuk a Vasakarat-tekercset. Előállt az Idő Pora, tedd zsebre.

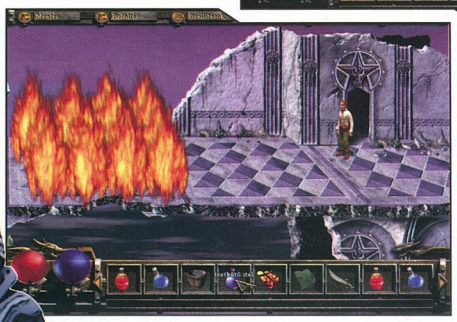
A másodikon menj a gép hátsó kezelőpultjához, és dobj rá egy szimpla Villámlás mágiát, majd használd az Idő Porát hösödön. Az „új" Engeort tereld a másik oldali hátsó pulthoz, és ismételd a fentieket, majd mindezt még kétszer, így négy korábbi éned áll a négy oldalsó kezelőnél. Állj a szemben lévőhöz, és mehet a villámlás.

A látomás után menj vissza a zsákutcába, a professzorhoz (lásd fent az akadályok elhárítását). Beszélj vele, kapsz egy kulcsot, melyet használj az egyetem elócsarnokában lévő portrén, majd tapicskold meg a teleportot.

IX. Az Ezeréves Város

Egy kapu előtt állsz. Felül olvasd el a táblát, ez a segítség a bejutáshoz, ha nem megy, kövesd az alábbiakat.

Jobbra, egy kis szekrényfélében találsz egy kupát, vedd fel. Vedd a kezedbe, és használd a „síró" sárkányon, majd a bal felső ábra alatti vályún, ezzel ez negyedig lesz tele. Az alatta lévő vályút félig (két kupa), a jobb felsőt háromnegyedig, a jobb alsót tele kell töltened. (Ha görgős az egered, a felfelé gombbal mindig kezedbe kerül a kupa). Ezután az üres kupával oltsd ki a két fáklyát (ha tele lenne, öntsd bele valamelyik vályúba, annak csapjával engedd le a vizet, és töltsd fel ismét igény szerint). Végül állj a képernyőhöz legközelebbi, középső, nagy hullám mögé, míg feltárul a kapu.



Az Ezeréves város utcáin rengeteg csata vár rád. Gólemozz (most már Erősítéssel, Harci kedvvel), illetve próbáld ki az Uralom mágiát (lásd külön), szükség lesz rá! Jobbra kell tendálnod, az első letérőnél kijuthatsz egy összedőlt kápolnához. Olvasd el a kereszt feliratát. Léptesd addig a készleted, míg jól elérhetővé válik a szablya. Dobj magadra egy Sebesség mágiát (teljes fokozaton a legjobb), kapd fel a vágószerszámot, és sújts le az egérre. Lehet, hogy nem sikerül elsőre, ne add fel! Ha összejön, a rágcsáló beesik a tálba - majd vigan eliszkol. Hoppá, az Élet Vize! Vágd zsebre a lavórt. Lépj ki, jobbra, fel, középen beléphetsz a katedrálishoz. Előtte azonban érdemes körbejárni a vidéket, és minél magasabb szintre lépni, mert most jön a neheze!

X. A katedrális

Olvasd meg a kaput: „Halj meg, és belépsz!". Cseréld le a fejgyűjtő kosarat az életvizes tállal, és használd a nyaktilót - magadon. A sikeres feltámadás után a katedrálisban találod magad.

A könnyebb magyarázat kedvéért mellékelek egy térképet, az X-szel jelölt helyek rejtett átjárók, egy Varázsszemmel felfedhetők. Balra indulj, az 1-es számmal jelölt terem a könyvtár, ennek alsó falán az egyik titkos járat, az 1a. helyiség könyvespolcai végtelen számú mana italt rejtenek, feltöltheted a készleted. Az első fontos hely a 2-es számú sekrestye a bal felső sarokban. Idebent a könyvespolcon egy Mana elszívás mágia, a szekrény előtt egy üveg tisztítófolyadék, az ajtó mellett egy gyertyakoppantó rúd, gyűjtsd be ezeket. A következő állomás a jobb alsó csücsökben lévő, 4-essel jelölt sír, ide valamelyik rejtett átjárón juthatsz el (kicsit nehéz megtalálni a lejáratot). Odabent a koppantórúddal lökd le a baloldali páncélt, vedd fel az állványzatot, és a baloldali falról a pajzsot. Alkalmazz magadon egy sima Erősítés mágiát, így lelökheted a szarkofág tetejét, és a halottról lekaphatsz egy rongyot. Igazság szerint ezt kellene a tisztítóval kombinálni, majd a nedves rongyot a pajzzsal, de akárhogy próbáltam, a rongy nem kellett, a folyadékot egyből a pajzsra önthettem... Bárhogy is, menj fel a főhajóba (3), helyezd az állványt a fénypászma alá, erre a pajzsot. Hátul megnyílik a titkos folyosó bejárata, bátran sétálj oda, és lépj be.

Három Egosha őr vár, Uralom, Halálbéklyó, okosan, nem lehet gond. Az út végén vár rád a főellenség, Bezra. Én biztosra mentem: egy ötös Gólem, rá maximált Sebesség, Erősítés, Szernet szemért és Harci kedv. Engeorral a Bezra által idézett démonokat vagy a mágus pajzsát túzlabdáztam, illetve gyógyítottam gólememet. Pikk-pakk lenyomtam az ötödik tanítványt.

Dőlj hátra, élvezd a záró mozit, és örülj - már megint megmentetted a világot...

}{redenc

AZ URALOM MÁGIA

Jó játék! A legerősebb lényre dobj egy maximált Uralom mágiát, ezzel a „bábod lesz", és egy max. Szernet szemért bűbájt. A többiek megtámadják őt. Számold a köröket, az 5-ös uralom három körig él, te ne csinálj semmit, legfeljebb picit gyógyítsd harcosod. Ha hárman vannak, érdemes egy embert faragni, és mielőtt lényed elpusztulna, őt és az erősebb ellenséget egy Halálbéklyóval összeláncolni (ennek menete: rádobod emberedre a bűbájt, majd kijelölöd az áldozatot). Amint embered meghal (akár te magad is megölheted!), a vele összelánccolt is elpusztul.

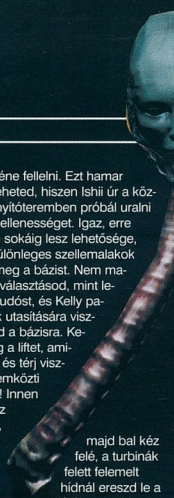
A szituáció enyhén szólva érdekes...

DOOM 3

Köszöntünk a pokolban!

0: Mars City
A szállítóhajó bedokkolása után a bázisparancsnok szine elé kell járulnod. Ehhez át kell esned egy bioszkennelésen, majd végigrohannod a bázis folyosóin. Útközben megkapod a személyi számítógépedként szolgáló PDA-t, mellyel különböző leveleket, audiofájlokat, és videoüzeneteket fogadhatsz, illetve tölthetsz át magadnak. Kelly parancsnoki szobájához viszonylag egyenes folyosókon jutsz el, ahonnan egy apró robot vezérel majd első küldetésed helyszinéhez. Mássz le a lépcsőn, és lépj be a liftbe!

1: Mars City Underground
Az eltűnt tudós felkutatásához minden létező felszerelést biztosit a társaság, igy immáron fegyverrel és páncéllal felvértezve vetheted bele magad az UAC szellőzőrendszerébe. A lépcsőforduló után lépj be az ajtón, majd haladj továbbra is egyenesen! Az ajtó mögötti folyosórészen az egyenes út a követendő - sok választásod amúgy sem lesz. A szellőzőberendezést javító technikus mellett létrázz le némi utánpótlás végett! A tankolás után mássz vissza, és folytasd utadat az egyetlen kijáraton! Az áramkimaradásoknak köszönhetően nem árt, ha elérhető közelben tartod a zseblámpádat. A nemsokára felbukkanó katona mellett engedd ki a nyomáskiegyenlitőt, majd szaladj át a szemközti létesitménybe! A levegőn ne sokáig maradj, mert oxigénpalackod úrtartalma igencsak korlátozott! A liftbe szállva meg is érkezel a második szintre, ahol már csak a kutatót kéne fellelni. Ezt hamar meg is teheted, hiszen Ishii úr a központi irányitóteremben próbál uralni egy rendellenességet. Igaz, erre már nem sokáig lesz lehetősége, hiszen különleges szellemalakok szállják meg a bázist. Nem marad más választásod, mint lelönöd a tudóst, és Kelly parancsnok utasitására visszatérned a bázisra. Keresd meg a liftet, amivel jöttél, és térj vissza a szemközti épületbe! Innen fuss fel az emeletre, majd bal kéz felé, a turbinák felett felemelt hídnál ereszd le a járólapokat! Intézd el a szemközti teremben lévő őröket, és vedd fel az ittfelejtett PDA-t! A biztonsági ajtó kinyitása után az oldalsó járat irányába távozz, majd a jobb kéz felé eső kis szigetről vedd fel a Shotgunt! A távolabbi ajtó felé szaladj át a termen, majd ki a következő folyosóra a szoba végében! A láncsóvától jobbra indulva lódd le a mögéd kerülő lényt, majd haladj tovább a folyosón, míg a felső karimára nem érsz! Tovább bolyongva jó pár lény szegül még nyomodba, de tulajdonképpen egyenesen kell csak haladni, sok leágazás nem szakitja meg az utadat. A lépcsőn felfelé haladva készülj egy kis égi áldásra, majd miután a felső biztonsági szobában kioldottad a kijáratot záró szerkezetet, már mehetsz is a lifttel a bázisra.



2: Mars City
A liftből kikászálódván egy túlélő nyújt segitséget a leeresztett tűzlétra képében, aminek tetején egy kis guggolás vár rád. A csövek alatt átkúszva tankold fel magad a szobában, majd indulj útnak a folyosó felé! A baloldalt zárt ajtót a jobb oldali mögöttes területen talált PDA kódjával nyithatod, ami mögött egy újabb tűzpárbaj vár rád. A szobából a hátsó ajtón át távozz, majd a folyosózgatás után válaszd a gyógyszertárat! Itt fel is töltheted az energiádat, majd miután felvettél egy újabb PDA-t, haladj tovább a hátsó kijárat mögötti termen át a folyosók irányában! Innen már hamar megközelitheted a kissé leamortizálódott HQ-t, nem is csoda, ha Kelly őrmester csupán videó kapcsolaton keresztül tudja megosztani

veled a tervét. Ez pedig nem más, mint hogy csatlakozz a Bravo teamhez a bázis túlsó végében. Indulj hát el visszafelé, és balra tartva juss el a zárt ajtóig! Mivel megkaptad a jogosultságot, immáron ezen is áthaladhatsz, és a konyha mellett ellavírozva, szaladj szépen a pálya eleje felé!
A balról kinyíló ajtónál egy robot jelenik meg, s miután lelőtted az itt akadékoskodó tagot is, kövesd az apró szerkezetet! A termeken és lépcsőkön átívelő útvonal után egy újabb szobába érkezel, ahol - ha kedved tartja -, a szellőzőnyílásba kúszva feljuthatsz az emeletre egy PDA-ért (ezt a szemközti terembe jutáshoz használhatod), de amúgy a lift hívásával máris még mélyebbre süllyedhetsz a marsi pokol bugyraiba.

3: UAC Administration

A lifttel történő megérkezés után egy rövid közjátéknak lehetsz fültanúja, majd miután az Alpha laboratórium irányából érkezik az áldás, errefelé is haladj tovább! A mellékszobában feltöltheted magad, de egyébként maradj a fő csapásirányon! A hangárban egy túlélőre, valamint egy zárt ajtóra bukkanhatsz. Az ehhez tartozó PDA-t kell tehát felkutatnod. Szaladj vissza a lifthez, ahol két barátságos lénynek köszönhetően immáron szabad a túlsó folyosóra vezető járat is. Nos, miután leoltódott a lámpa, gond nélkül pelenkát cserélhetsz, majd haladj tovább a következő folyosórendszerbe! A biztonsági szobában nyisd ki az ajtót, majd folytasd az utadat a jobb kéz felé nyíló lépcsőházba! Innen tégy egy kört a felső karéjon, majd lépj be a jobbra található irodákba! A rendetlenség kellős közepén megtalálod a keresett személyi operátort, majd rohanj is vissza a folyosón, s le a szemközti lépcsőn a kezdőponthoz! Innen irány a jobboldali folyosó végén lévő zárt ajtó, amin keresztül immár könnyedén átjuthatsz a következő szektorba.

4: Alpha Labs Sector 1

Oldd fel a biztonsági zárat a számítógépnél, majd lépj át a következő hangárba! A folyosón balra indulva léphetsz tovább a következő szektorba, ahonnan jobbra egy működő szerkezetet láthatsz. Ide ugorj is be, és a szemközti teremből deaktiváld a lézersugár előtti zárt ajtót! A folyosóra befutva nyisd ki a szellőzőt, amibe kússz is be gyorsan, mielőtt megpörköl a kék sugár. Balra indulj tovább az újabb folyosón, majd át az ajtón, végül pedig fent, a piros lépcső tetején jobbra. Kapcsold ki a gázszivárgást! Visszalépcsőzve a szemközti ajtó után, áthaladhatsz a korridoron, ahol balra egy raktár, míg a következő teremben egy apró kis közjáték vár.
A lények megsemmisítése után irány a kirobbantott padló, itt ugyanis el tudsz kúszni a következő teremig. A halott őröknél ellavírozva, a hátsó régióban találod az ajtót, majd utána kanyar jobbra, és mehetsz tovább a bomladozó hídon. A piros fal mellett lépcsőzz fel az emeletre, majd tovább a következő szintre, míg végül egészen a biztonsági szobáig nem jutsz. Az egyetlen ajtó balra nyílik, ahonnan irányozd be a sarokban található létrát! Innen feljutva és továbbhaladva hamarosan két tudósra bukkanhatsz - a halottnál rejtőzik a keresett PDA. Ezzel zuhanj alá, és lépj be a zárt ajtón! A hangáron átfutva hamarosan a 20-as, 21-es, majd 22-es ajtón át a várva várt lifthez érkezel.

5: Alpha Labs Sector 2

Lépj fel a lift mögötti területre, és indulj el a folyosókon! A mellékhelyiségben található létrán kapaszkodj fel, és bújj be a szellőzőnyílásba! Az első elágazásnál balra kell továbbhaladnod, majd miután kiértél a folyosóra, irány jobbra! A bal oldali ajtó jelenti a továbbjutást, ám sietned kell, mert a szivárgó levegő nem egészen kompatibilis a tüdőddel. A visszaforduló ajtó után egy üzenet érkezik a parancsnoktól: tovább kell haladnod a hármas szektor irányába. Tedd is meg az egyetlen kijáraton keresztül, majd ereszkedj alá a lifttel! A civilt ne bántsd, hiszen a következőkben ő fog végigvezetni a vaksötét folyosókon. Kövesd őt bal kéz felé az oszlopok között, majd miközben jobbra fordultok, lődd ki a megjelenő lényt! A lépcső aljánál jobbra lesz még irtanivaló, de továbbra is a lámpás ember élete a legfontosabb. Ha netalántán úgy járnál, mint én (vagyis, hogy a nagy ellenfélvadászatban homlokon lőnéd szerencsétlent), akkor sincs baj - a lámpáddal lényegében egyenesen továbbhaladva a terem végi létrát kell megtalálnod. Innen az ajtón keresztülmenve ugorj át a csöveken, és guggolj be a jobb kéz felé nyíló szellőzőnyílásba! A kijutás után arachnofóbiások igyekezzenek leereszteni a vészlétrát, mert pillanatokon belül megszámlálhatatlan mennyiségű pók lepi el a termet. A fenti zsilipkapu már a harmadik szektorba vezet.

6: Alpha Labs Sector 3

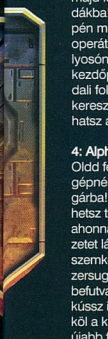
A hangárba érkezvén tégy egy kis rendet, majd a lépcsőn felbaktatva nyiss be a jobbra nyíló ajtón! A feladat: eltüntetni a két szivárgó hordót. Ehhez a számítógép paneljén található gombokkal kell operálni: leereszteni a kart, megmarkolni a hordót, és beszállítani a sarokban található konténerbe. Siker esetén már nyílik is a feljebb található ajtó. Haladj is keresztül a termen, ahol egy kulcs hever majd a földön, majd a következő arénában hívd fel a liftet a panelnél! Térj vissza a folyosóra, ahonnan jobb kéz felé a kulcsod segítségével immár felterképezheted a zárt ajtó mögötti területet. Fuss fel a lépcsőn, majd várd meg a pókinvázió végét, hogy továbbmehess a túlsó ajtón. Balra fordulva fuss végig a piros folyosón, majd miután beléptél a kabinba, felkapcsolódik a lámpa, így könnyebben visszatalálsz. Bal kéz irányában távozz az ajtón, majd ereszkedj le a lifttel az alsó szintre! Menj ki a szemközti ajtón, majd várd meg, míg átjárhatóvá válik a zárt üvegajtó. A zsilip pedig már a negyedik szektorba repít.

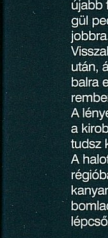
7: Alpha Labs Sector 4

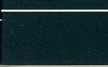
Tankolj fel a pultnál, töltsd fel az energiádat a konzolnál, majd lépj ki az egyetlen ajtón! A panelnél engedd ki a lent beragadt tudóst (Open Chamber), majd használd a szoba túloldalán található liftet! Kövesd a tudóst a szobájába, ahol a számítógépnél kiszabadíthatod az üvegvitrin mögé bújtatott fegyvereket. Kifelé menet jobb kéz felé indulj át a termen, majd lődd ki a rád várakozó lényeket! Szaladj fel a lépcsőn, majd a két ajtó közül a jobb oldalit válaszd! Amint arra a rádióüzenet is utal, az elkövetkezendőekben két útvonal közül is választhatsz - de ez sok mindent nem fog módosítani - , ugyanúgy a terem túlsó végében lévő platformig kell eljutni. Innen ugyan változik a továbbjutás módja, de lényegében a két járat ugyanoda vezet. Én a híd leeresztése mellett döntöttem, így egyenesen baktathattam a kijárat után tovább, balra. A raktár után mássz fel a konzolok melletti létrán, majd miután végigrohantál a galérián, újfent vissza az alapszintre. Fuss át a hídon, majd kapaszkodj fel a létrán! Szaladj végig az úton, majd le a lépcsőn! Mivel jönnek a pókok, sietni kell át a hídon, ahol viszont újabb fogadóbizottság vár. A hordókra célozva fordulj jobbra a leágazásnál, és lépj be az ajtón! A kisterem után kis folyosók következnek, nagy szívrohammal, majd lassan leérkezel abba a hangárba, ahol előbújik az első ízmosabb ellenfél. Igyekezz mozgásban maradni, és nem közel kerülni hozzá, mert támadásaival sarokba szorítva könnyedén kifilézhet majd. Miután legyőzted, a zsilipkapun át távozhatsz a négyes szektorból.

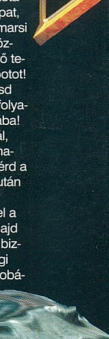
8: EnPro Plant

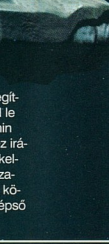
Egy egészestés robbantás után totálisan megsemmisült a Bravo csapat, így pöttyet magadra maradtál a marsi pokol nem éppen unalmas hétköznapjaiban. Indulj el az előtted lévő teremben, majd kövesd az apró robotot! Az első irányítószobában szüntesd meg a panelnél a gázszivárgási folyamatot, majd eredj a robot nyomába! Néha letérhetsz az elágazásoknál, hogy egy-két eldugott matériát magadhoz szólíts, de a cél, hogy elérd a robot végállomását. Ezután jobbra mássz fel a létrán, majd térj be a biztonsági szobába! A panel segítségével ereszd le azt a hidat, amin innen jobb kéz irányába kell átkelned, majd szaladj át a középső

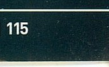








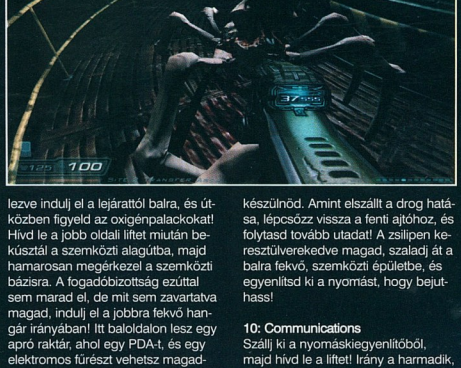




reaktor körül a túlsó oldalra! A raktáron keresztül fuss körbe a lézersugár mellett, majd liftezz le az alsó szintre! Innen jobbra lesz egy újabb raktár, majd a központi részbe kiérve bal kéz felé találhatod azt a helyiséget, ahol helyreállíthatod a szerkezet energiaellátását. A társaid időközben a kommunikációs torony irányába vesznek az útjukat. Sprintelj vissza a lifthez, majd újból át a raktáron, és első alkalommal jobbra, a központi részből fordulj be az eddig elzárt terembe! Innen jobb kéz felé egy kis ujjgyakorlat vár, majd miután letudtad a szörnyeket, haladj tovább egyenesen (a hordókra mondjuk érdemes különösebb figyelmet fordítani, mert nekem nem egyszer sikerült letargiába züditanom magamat egy jól sikerült közeli talált után). A következő pár járat és szoba immáron egyértelműen egy helyre vezet: a garázs kijáratához. Itt találkozol az egyetlen túlélővel, aki odaajándékoz egy rádió adóvevőt, majd hirtelen megtámadja egy szörny. Győzd le a rémséget, majd jobb kéz irányában aktiváld a zsilipkaput…

9: Communications Transfer

A légnyomás-kiegyenlítés után szaladj át a szemközti bázisra (útközben lődd le a rádakaszkodó fattyút, és pótold a levegődet az elszórt oxigénpalackokkal), majd indulj el a jobb kéz felé található folyosón! Miután lelépcsőztél, indulj el a jobbra nyíló folyosón, majd a számítógép mellett kússz be az apró járatba! Miután végigértél rajta, egy, a szabadba vezető lépcsőhöz érkezel. A pókokat kicsetáshoz szükséges ajtó - rögtön a polcok mögött - az imént felvett apró PDA-val nyitható, majd miután újfent kicseréltem a legnedvszívóbb pelenkát magamon, ami csak a háztartásban volt, elindultam a villódzó fények által körbehatárolt folyosón. Tegyetek ti is így! Balra lesz egy zárt ajtó, jobbra pedig egy lift, aminek működtetéséhez nincs elég energia. A villany ezután rejtélyes módon felkapcsol, egy lény pedig szerényen az arcodba üvölt. Itt kezdtem el azon gondolkodni, hogy tulajdonképpen ez egy stratégiai játék, ugyanis az elővigyázatos játékosnak ki kell gazdálkodnia azokat a szívgyógyszereket, amiket az első, és hátsófali infarktusok elkerülése végett helyezett billentyűzete mellé. Szóval a fény felkapcsolt, immáron bejárható az eddig zárt ajtó mögötti terület. Jobbra egy ajtó, majd mögötte egy létra vár. A tetején indulj el jobbra, és haladj át az ajtón! Továbbra is tartsd a jobbra irányt, majd kisvártatva beléphetsz a halott tudóst rejtő szobába. Vedd fel digitális noteszét, majd hívd ide a liftet! Manuálisan irányítsd el az első kereszteződésig, majd jobbra fordulva ugorj be a hátad mögött kinyíló apró kis üregbe! A katona mögött maradt jóságokat felszedve irány vissza a lifthez, amit most felemelve egy rejtett kis járatba jutsz. Fuss át a hátad mögötti folyosón, és a következő szobai monitornál kapcsold be a lift áramellátását. Most vissza a kis szervizlifthez, és a hármas állomásra kormányozva lépj ki az immár nyitva talált folyosóra! Mivel a szemközti ajtó előtt nem sokkal leszakadt a padló, így lent némi LSD hatásra hajazó verekedésre kell felkészülnöd. Amint elszállt a drog hatása, lépcsőzz vissza a fenti ajtóhoz, és folytasd tovább utadat! A zsilipen keresztülverekedve magad, szaladj át a balra fekvő, szemközti épületbe, és egyenlítsd ki a nyomást, hogy bejuthass!



10: Communications

Szállj ki a nyomáskiegyenlítőből, majd hívd le a liftet! Irány a harmadik, ahol indulj el jobbra! A központi pultnál nyisd ki a jobbra fekvő kommunikációs torony ajtaját, majd indulj el felderíteni a terepet! Tégy egy félkört a terem körül, majd a túloldalon jobbra fordulva lépj be a kommunikációs szobába! Mivel gallyra ment az egész, így manuálisan kell majd kapcsolatot teremtened egy távolabb lévő szatellit torony segítségével. Vedd fel a PDA-t, és lépj be vele a szobával szemközt lévő zárt ajtón. A folyosón egyenesen haladva hívd fel a lent tartózkodó liftet, majd szállj vele alá! Szaladj keresztül a piros ajtókon a dugattyúk mellett, majd át a nagy termen is (azt már csak félhangosan kérdezném meg, hogy vajon a fejlesztők tudatosan keresték azokat a pontokat a termekben, ahol közvetlen egymás után minimum 4 szívrohamot tudnak okozni, vagy teljesen véletlenül sikerült úgy megtalálni a kreatúrákat rejtő falak koordinátáit, hogy szegény teszter az éjszaka közepén hangos ijedezéseivel tartsa ébren a szomszédait)… Az elágazás után haladj jobbra, majd miután átjutottál az automatán fent, irány az újabb terem! Használd a liftet a feljutáshoz, majd vedd fel a PDA-t a következő terem túlsó végében! Az ajtó után lépj be a biztonsági szobába, és a gombbal aktiváld a robotokat! Az egyik társul szegődik hozzád egy rövid időre - őt kell majd követned. Miután kinyitott pár zárt ajtót, és végigvezetett az ellenségekkel teli folyosón, egy lifthez érkezel. Vitesd fel magad a harmadikra, majd vedd fel a halott katona PDA-ját! Az út vége a szatellit terembe vezet, ahol főnököd utasít, hogy ne értesítsd a flottát, amíg ki nem derül, mi folyik itt. Cselekedj így, és szakítsd meg az adatközlést (Cancel)! Rohanj vissza a lifthez, és válaszd az első szintet! Innen egy rövid futás után újabb lifthez érkezel, amit ezúttal a harmadikra kormányozz! Csak fuss végig a folyosón, és a központi teremnél válaszd a bal oldali kijáratot!

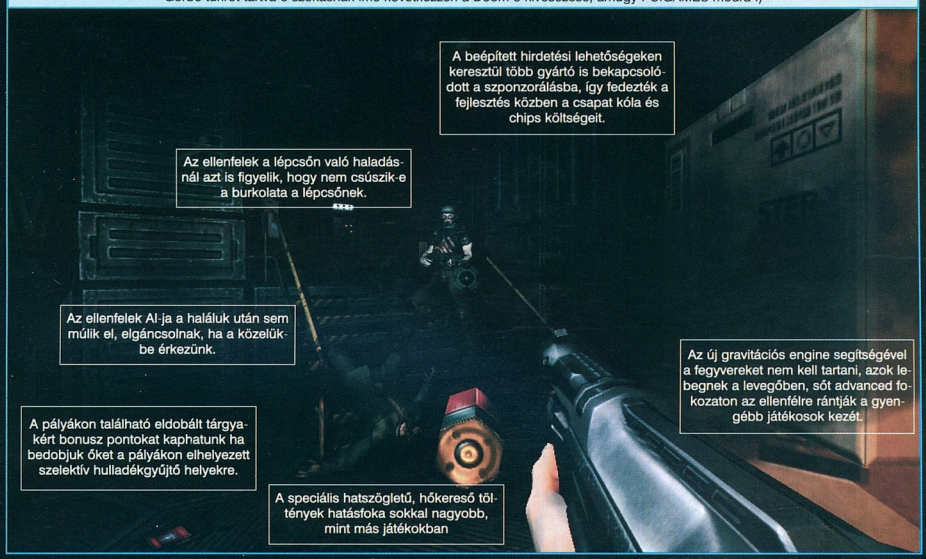
11: Recycling Sector 1

Indulj el a szemközti épületbe, ám útközben kihullik alólad a talaj. Semmi pánik, ugrálj szépen lefelé, és jobbra kerülve lépj be az építmény alsó szintjére a zsilipen keresztül! A folyosón egyenesen haladva lődd ki a szembejövő alakokat, majd a teremromboló csontvázat helyrerakva folytasd utadat a felső szinten! Fordulj be jobbra, majd menj le a lifttel egy szintet! Balra továbbindulva egy zöld ajtót kell keresned jobb kéz felé, valamint egy erősebb párnát, amit az újabb szívroham okozta káromkodások okán fogsz a szádba tömni. A hangárból a túlsó oldalon távozhatsz egy lépcsőn keresztül, majd miután belefutottál a szmötyivel borított terembe, ugorj a jobbra kikandikáló apró platformra! A mögötte lévő teremben lépcsőzz fel az emeletre, és engedd le a vészlétrát a konzolnál! Mássz fel, és fuss ki a platform pereméig! Ess le az alattad lévő csőre, és fuss át a szemközti pallókra! Nyomd meg a gombot a korlátra erősített képernyónél, majd mássz vissza a létrán az előző terembe! Innen hupanj a földre és távozz a szemközti ajtón! A szivárgás immáron megszűnt, így át tudsz kelni a szobán. Lépcsőzz fel a túlsó végében lévő lépcsőfeljárón, majd menj be az ajtón! Mássz fel a létrán, gyűjtsd be a cuccokat a raktárnál, és haladj át a zöld ajtón! Szaladj keresztül a pókoktól hemzsegő járaton, majd a sawval teli terembe érve óvatosan nézd meg, hová lépsz, mert könnyen csapdába eshetsz. A terem túlsó végében egy rakétavető, valamint az ajtó mögött egy nyomáskiegyenlítő vár. A külső terepen szökkellj fel a szemközt található romokra, és visszafordulva, a fenti hídon végigszaladva, lépj be a kettes szektor épületébe!

12: Recycling Sector 2

Irány az irányítóterem, ahol a gombot megnyomva láthatod, hogy az ördögi kísérleteket folytató doktor már értesítette is helyetted a flottát. Így a láthatatlanul lappangó vírust egyenesen a Földre fogja szállítani az ide érkező űrhajó. Talán még nem késő megállítani… Ugorj ki a betört üvegen, majd az egyik dugattyú segítségével teremj az emeleten! Lépj ki a zöld duplaajtón, majd a következőn, de mivel a levegőt egy különleges gáz mérgezi, a kijárat egyelőre zárva marad. Indulj el balra, majd át a termen, végül az energiatöltő mellett az ajtón. A folyosó végén lépcsőzz le az alsó szintre, majd miután végigszalo-

A hazai szaksajtóban mostanában divattá vált a játékképek „túlmagyarázása", melyet általában feature ismertetésnek szánnak a szerkesztők. Görbe tükröt tartva e szokásnak íme következzen a Doom 3 kivesézése, amúgy PC.GAMES módra :)



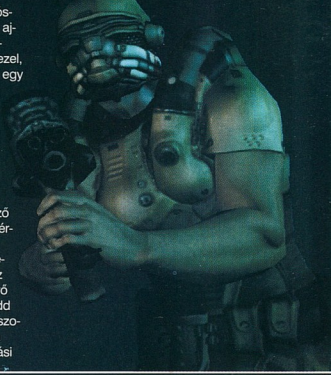
moztál a csövek között, balra indulj az elágazásnál! Itt egyenesen haladva eljuthatsz egészen a kijáratig, de mivel zárva, meg kell találnod a kijutás módját. Haladj visszafelé, és fordulj be balra a lépcső felé! Innen a raktáron át kell továbbmenned, egészen addig a konzolig, ami kiszívja innen a mérges gázt. Szaladj vissza az előző folyosóra, ahonnan jobb kéz felé a mostanra már nyitott ajtón távozhatsz. Még némi bogárirtás, lépcsőn felfutás, liftezés, és hatalmas hörgés vár rád, mielőtt megpillantanád életed második legnagyobb ellenfelét. Sőt, mindjárt ötöt is belőle. Igyekezz mozgásban maradni a szörnyek rakétáit elkerülendő, és szintén erős fegyverlövésekkel válaszolni rájuk! Miután lenyílt a feljáró, liftezz fel az emeletre, és gyorsan zárd el mindhárom panelnél a szivárgó gázt. Visszatérve a központi terembe, a bal kéz felé eső kijáratot kinyítva indulhatsz tovább.

13: Monorail

Megérkezésed után lépj be a vonatba! A közjáték után szállj ki a túlsó állomáson, majd lődd ki az ajtón kiözönlő lényeket! Bent újabb rendfenntartói feladatokat kell ellátnod, ám ne felejtsd el felvenni a földön heverő személyi asszisztenst! A benne található kód (826), amit a fenti biztonsági szobában pötyöghetsz be, ugyanis a hangár végi ajtót nyitja. Térj vissza a vonathoz, amivel most már továbbhaladhatsz a laborok felé. Útközben azonban közbejön egy kis robbanás, így gyalogszerrel kell tovább folytatnod az utad. Mássz fel a túzlétrán, majd lépj be a jobbra található ajtón! A folyosó végén egy újabb állomás vár, melyről az ajtó már a laboratóriumokba vezet. Ám előtte még végig kell szaladnod pár folyosón, illetve keresztüllépned hasonló számú ajtón, hogy végül megérkezz a kijárat előtti terembe. Innen a szemközti biztonsági szobába kell rohannod, hogy kikapcsolhasd a folyosót tűz alatt tartó automata fegyvereket. A bejárat az ablak lesz. Miután a számítógépnél deaktiváltad a szerkezeteket, kiléphetsz a folyosó végi ajtón.

14: Delta Labs Sector 1

Indulj el a vésztartalékon működő folyosóvilágítás közepette a zárt ajtóig, majd ugorj be a jobbra fekvő alagútba. Ennek a kacskaringós útnak a végén abba az irányítóterembe érsz, ahol a helyreállítást tudod elvégezni. Ám mielőtt ezt megtennéd, még meg kell találnod a szükséges hozzávalókat. Indulj el visszafelé, majd kússz be a kirobbanó padlólap alatt húzódó járatba! A túloldalán felbukkanva indulj el balra, és vedd el a halott tudóstól az energia összekötteléshez szükséges tárgyat! Ezzel rohanj vissza a központba, hogy bekapcsold az áramellátást. Most, hogy ez is megvolt, ismét gyalogolj el a tudóshoz, és válaszd a tőle balra fekvő ajtót! A folyosókon és termeken keresztülhaladva egy hangárba érkezel, ahol az ellenfelek likvidálása után egy apró szellőzőjáraton kell keresztülvergődnöd. A raktárszoba után egy nagyobb terembe érkezel, aminek jobb kéz felé eső kijáratát fellelve lépkedj is oda az annak végében lévő felvonóhoz! Az alsó szinten küzdj meg a sötétben ólálkodó alakokkal, majd kapaszkodj fel a létrán a következő teremben! A biztonsági szobába érvén helyezd üzembe a reaktort, majd haladj tovább az egyetlen lehetséges útvonalon! Létrázz fel az emeletre, és a legfelső szinten lévő pallókon fekvő munkás mellől vedd fel a PDA-t! Térj vissza az irányítószobába, és használd a zárt ajtónál a szerkezetet! Fuss keresztül az óriási hangáron, majd hívd fel a panelnél a liftet! Ereszkedj alá a folyosóra, majd rohanj keresztül az ajtókon és járatokon! Szállj be az újabb liftbe, és vitesd vele magad a másodikra! Innen bal kéz felé egyetlen nyitott ajtót találsz, amin elindulva jó pár szörny hatástalanítása vár rád. A recepciós pult elhagyása után, egy kis lépcsőzést követően, visszaérkezel egy már ismerős helyre, ahol egyenesen továbbhaladva már csak a liftig kell eljutnod, és leszállíttatnod magad az alsóbb szintekre.



15: Delta Labs Sector 2a

A körfolyosó végén egy ajtó vár. Lépj be rajta, majd használd a liftet a másodikra való feljutáshoz! Fuss végig a folyosókon, majd gyűjtsd be a matériákat a teremből! Továbbhaladva lépj be a szemközti ajtón, ahonnan jobbra, az egymásra hányt dobozokon jutsz a következő folyosóra. Balra indulva, az elágazásnál egy még élő tudósba botlasz, aki állítása szerint segített rászabadítani a poklot a kutatóállomásra. Hogy némileg helyrehozhassa hibáit, most a te segítségedet kéri. Töltsd le a kutatások során megtalált ereklye fontosabb tudnivalóit, majd távozz a bejárati ajtón! Tolass vissza egészen a hármas elágazásig, és balra fordulván lépj be a kettes szektorba! Frank Cinders PDA-ját találhatod az egyik elhunytnál, amivel baktass át a hármas szektorba! Innen elég lesz, ha csak a vérnyomokat követed a földön, míg kisvártatva egy orvosi laborra nem bukkansz. Haladj rajta keresztül, csakúgy, mint a mögötte lévő folyosókon, majd a panelhoz érkezvén nyomd meg a 9-es gombot! Ezzel eléd került a szemközti fal egyik eleme. Nyomd meg a 9-est újfent, ám mielőtt a kar cselekedne, gyorsan ugorj is rá az energiacellára! Az egész procedúrára azért van szükség, hogy bejuthass a jobb oldali peremen lévő szellőzőjáratba. Szóval, mikor éppen úgy fordul a szerkezet, hogy közel kerülsz a felső párkány széléhez: ugorj! Kússz végig a járatban, majd ess le a folyosóra! Nyisd ki Abrams biztonsági főnök ajtaját (931) és vedd fel belőle a BFG-t! Nyomulj tovább a folyosón, míg egy laptophoz nem érkezel. Kapcsold ki a Halon biztonsági rendszert, így már szabadon kiléphetsz a szemközti folyosóra. Az előtted lévő gépeknél kikapcsolhatod a kettes szektor biztonsági zárjait, majd az ajtó után balra fordulva nyargalj vissza a második számú komplexumba! Indulj el jobb kéz felé, fel egészen az utolsó ajtóig, ami mögött szintén jobbra indulj. A szerverekből egy plazmakúp kerül elő, míg szemből a lift ajtaja nyílik. Lődd be a dobozt, s így immáron könnyedén leliftezhetsz az elsőre. Innen jobb kéz felé juss ki a folyosóra, ahonnan bal oldali irányban könnyedén ráakadhatsz a szobájában kuksoló tudósra. Tőle balra haladj át a két ajtón, és használd a teleportáló szerkezetet!

16: Delta Labs Sector 2b

Fuss keresztül az innen nyíló folyosókon, és vedd fel a kódkártyát az

egyetlen nyitható szobából! A folyosóra visszatérve jobb kéz felé találhatod a nyitnivaló ajtót, ami mögött jó pár folyosó bebarangolása vár. Gyűjtsd be a PDA-t a beugróból, és nyisd ki az bezárt ajtót! A termen áthaladva egy igazi mészárszék helyszínére érkezel. A terem hátsó részéből jobbra lesz a kijáratot jelentő ajtó. Használd a liftet a feljutáshoz, majd kússz be a jobbra fekvő szellőzőnyílásba! A kórteremből a dobozok mögé ugorva juthatsz ki, majd várd meg, míg egy lény kinyitja az ajtót a túloldalról! Indulj el jobb oldalra, majd az ajtó mögött nyomd le a gombot a panelnél! Kövesd az így megjelenő fényforrást végig az útvesztőben, végül kanyarodj fel a jobb kéz felé eső lépcsőre! Haladj át az apró termen, majd ugyanúgy kövesd a lényt! Az ajtó után egy lifthez érsz - ezzel menj fel a másodikra! Haladj el az egyelőre üres szkenner mellett, majd lépj be az ajtón! Irány a vezető szobája, hiszen a PDA-jában lapul a kijárat kódja: 463. Már csak a liftbe kell beszállnod.

17: Delta Labs Sector 3

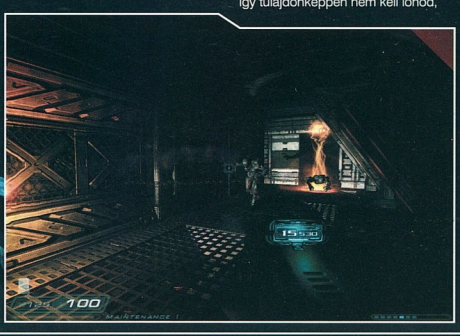
Irány az ajtó mögött jobbra fekvő biztonsági szoba! Nyisd ki a zárt ajtókat, és haladj tovább a folyosókon jobbra! A cél az a biztonsági szoba, ahol a monitoron átkapcsolhatod a nyomáskiegyenlítő szoba zárját. Ezt mindjárt le is ellenőrizheted - tőled bal kéz felé esik a Chamber 1 felirattal ellátott ajtó. Szaladj át az érdektelen termeken, majd kapcsold be a teleportot az újabb monitornál! Válaszd a kettes számú desztinációt, majd lépj be a hátad mögött található zsiliprendszerbe! A szemközti ajtó mögött jobbra lesz az a biztonsági szoba, ahol kinyithatod a terem túlsó végében található kijáratot. Küzdd át magad a szutykokon, majd egy félkört téve mássz le a padlón tátongó mélyedésbe! Balra indulva, majd jobbra kanyarodva hamar kitalálhatsz a mini-labirintusból. Kapcsold át a kamra zárját a biztonsági szobában, majd a két oldalsó közül a jobb oldalit válaszd! Indítsd be a teleportot a pultnál újfent, majd ismételten a kettes számú variációt válaszd! Rohanj keresztül az innen nyíló szobákon, kerüld meg a leolvadt hidat, ahonnan egy kis kitérő után a mélygarázsban fekvő nyomáskiegyenlítő panelhez érsz. Kapcsold át a gombot a monitornál, majd mássz vissza a létrán! A teremben a lépcső alján találod az utolsó teleportot, ahol már csak az egyes, vagyis kijárathoz vezető gombot kell megnyomnod.

18: Delta Labs Sector 4

Indulj el a folyosón az egyetlen járható irányba, majd válaszd a jobb oldalt az első elágazásnál! Betruger őrdögi teremtményei jelennek meg a portálon keresztül, őket igen hatásos fegyverrel, és igen közelről érdemes sebezni. Persze védekezni sem árt: hátrálva és oldalazva kell kitérned lövéseik elől. Ha mindkettő elfeküdt, már töltődik is a pokol maga…

19: Hell

Vedd fel a lehelyezett felszereléseket, és szaladj fel a szemközt található lépcsőn! A fénybe érve furcsa lebegésbe kezd tested és lelked - ám a földetérés után ismét harc következik. A két pokolfajzat kilövése után fuss át a hídon, majd be a romok közé az alagútba! A szemből jövő lényt lődd le, és menj be a járatba, ahonnan kijött! Jobbra, majd hátra arc, hogy lelődd a megjelenő lényeket. Irány: tovább egyenesen, de ne lépj rá a megjelölt lebegő kövekre! Ha átjutottál a túloldalra, egy szentélyhez érkezel, ahol először kívül, majd belül kell rendet tenned. A rakétázó zsírgombóc elől igyekezz a pillérek takarásába menekülni, és mögé kerülve kipurcantani! Vedd fel a plazmafegyvert a hátsó részből, majd automatikusan még mélyebbre süllyedsz Betruger mocskában. Igyekezz a vérben forgó koponyához, hiszen a felvételével egy ökölcsapással végezhetsz mindenkivel. Tégy is így, majd a bejárattól jobb kéz felé lépj át a boltíves ajtón! Fuss végig a hídon, ügyelve a le-lecsapó kőtömbre, majd fel a lépcsősor tetejére! Innen bal kéz felé haladj tovább, fel a lépcsőn, és be az újabb ajtón! Baktass fel a csigalépcsőn, és tépd fel az újabb terem ajtaját! Át az apró termen, legyilkolva a démonokat, majd újabb terem - innen jobb kéz felé távozz! Ugorj fel a romokra, győzd le a hájpacnit, majd tárd ki az ajtót! A kellemes meglepetés után már csak néhány kanyar bevétele vár, hogy beléphess a kékesen kacskaringózó sugárba. Az itt felbukkanó pokolkutya likvidálása többlépcsős feladat lesz: első körben például igyekezz egyáltalán túlélni heves támadásait! A tűzgolyói között lavírozva húzódj fedezékbe az oldalt található oszlopok mögé, majd mikor tiszta a terep, próbáld lelőni a körülötte repkedő világítófejű árnyakat! Ezután kapd elő a rakétavetőt, és pörkölj bele a feje felett kavargó kék gömbbe! A lényt így tulajdonképpen nem kell lőnöd,



pár lövés után mégis holtan rogy össze. Az ereklye felvétele után a lépcső aljában lévő berendezésnél juthatsz vissza a „normális" Marsra.

20: Delta Labs Sector 5

Gyűjtsd be az ittfelejtett nehézfegyvereket, majd kússz be a lenti padlón található szervizalagútba! A túlsó végén szambázz át az immár teljesen leamortizálódott zsilipajtón, majd fordulj jobbra a leszakadt híd előtt! A liftaknában kapaszkodj fel az oldalt megbúvó szervizlétrára, majd mássz át az apró járaton keresztül a szomszédos hangárba! A rosszfiúk elintézése után irány a szemközti ajtó, majd a mögötte található lift, végül pedig a lenti folyosón kell végigfutnod. Fel a lépcsőn, majd fel a következő lifttel is. Az egyetlen kijárat után a kissé megroggyant egészségi állapotú főnököd vár - neked azonban most csak a PDA kell tőle. Távozz az egyetlen nyitható ajtón, majd kússz be a padló alatti járatba. Fel a létrán, majd vissza a hátad mögötti résbe. Ereszd le a szervizlétrát a kis szobában, és mássz is le rajta! A teremben készülj fel egy kis rendbontásra, majd a PDA segítségével nyisd ki az elzárt területet! A zsilipnél a következő épületrészbe masírozhatsz.

21: Central Processing

Indulj el egyenesen, majd balra át a kitört ablakszilánkokon keresztül! Fordulj jobbra, haladj át a kissé szétesőfélben lévő hídon, majd a biztonsági kamerák képét nézve jegyezd fel a 627-es számot! Ezután visszarohanva a hídon, a terem túlsó végében lévő zárt ajtót nyithatod ki. Tartsd továbbra is a jobbra irányt, a lebegő platformokat pedig ügyesen lovagold meg! Hívd le a liftet, hogy felvitethessed vele magad a másodikra. Innen egy laza félkör megtételével a harmadikra vezető liftig kell eljutnod. Kis folyosózgatás árán pillanatok alatt rábukkansz majd arra a panelre, amivel visszamehetsz egészen a pálya elejéig, hogy átjuthass a következő pályarészre. Helyezd tehát a panelt a helyére, majd a folyosókon átszaladva liftezz le a pincébe. Az éppen távozó társad mellett a zsilipnél maradhatsz Betruger nyomában.

22: Central Server Banks

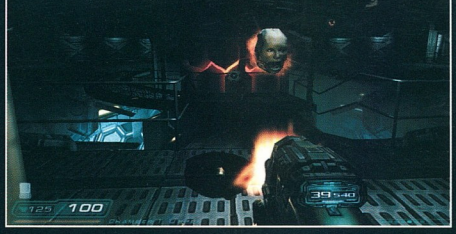
Hogy balról, vagy jobbról kívánod megközelíteni az elkövetkező percek tenyérizzadásra késztető helyét, az már oly mindegy. Csak az nem, hogy miként fogod ezt élve kibírni! A kisebbfajta világháborúnak beillő mészárlás után indulj ki az egyetlen kijáraton, majd ereszd le a biztonsági hidat a kapcsolóval! Szaladj át rajta, majd válaszd a Server Bank opciót (a Storage-ba akkor érdemes menni, ha éppen fogytán vagy töltényeidnek)! A túloldalon haladj egyenesen, amerre az út vezet, mígnem lelépcsőzve felveheted a híd mozgatásához szükséges PDA-t. Most már kiválaszthatod az egyes számú menüpontot és elvitetheted magad a Central Processing részbe. A pöttyet Quake 4-re hajazó gördülékeny monszta legyőzéséhez őrült jó reflexek, és sok-sok kitartás szükségeltetik. Maradj távol az elektromos oszlopoktól, és vigyázz a lenyíló pallókra! Rakétával megsemmisítve a démont, kússz be a mögötte lévő járatba, és a lifttel haladj tovább a célod felé (közben a BFG-t azért ne felejtsd ott az áldozatod kezei között)!

23: Site 3

Fordulj balra a folyosó végén, majd irány a garázs! Innen haladj tovább az egyetlen nyitható ajtón, majd a szentély után lépj be a labor területére! Lépcsőzz fel, majd létrázz le, végül vedd fel a monitoroknál található PDA-t! Keresd fel a balkonról nyíló ajtót, majd indulj bal kéz felé, a laborajtó irányába! Mivel nem nyithatod, így más megoldás után kell nézned, amit jelen esetben az ajtó jobb oldalán található létra szolgáltat majd. A túlsó oldalon megérkezve lépj be a tudóshoz és vedd fel a PDA-ját. Segítségével távozhatsz a kijáraton, majd balra fordulj az eléd kerülő elágazásnál! Nyisd ki a következő zárt ajtót is, majd szaladj át a szemközti terembe! A már ismerős szobában a pirosan világító ajtópanelt keresd - itt tudsz továbbjutni a még ismeretlen pályarészek felé. Liftezz fel az emeletre, majd rohanj végig az izzadt bélrendszerre hajazó folyosókon! Jobbra fordulván szaladj fel a lépcsőn, majd létrázz le az irányítópanelhez! Kapcsold át a monitoron a rendszert, majd irány vissza a lépcsőig! A kiszakadt padlólapok alá esve kezdj el lelétrázni a járatba, majd haladj végig a szmötyin! Huppanj rá a fémlapokra, majd térj vissza a garázsba, ahol egy paripa vár. A sárgára festett nagykörűi villamosra pattanva hipp-hopp ott teremthetsz a bányába vezető lift előtt.

24: Caverns Area 1

Lépcsőzz fel az emeletre, majd haladj át szépen sorban a szobákon! Balra, majd jobbra folytatva a folyosózgatást egy kis szobán haladhatsz keresztül, amit egy újabb követ. A lift helyéhez érkezvén egyértelművé válik a feladat: az ásatás középpontjához lejutni csak akkor tudsz, ha idecsalogatod a szükséges járművet. Hívd le a létrát jobb oldalon, majd mássz fel rajta! Ugorj fel a szemközti tetőszerkezetre, és jobb oldalt lépj be az irányítóterembe! Nyomd át a gombot a monitoron, és liftezz lejjebb egy szintet a belső felvonóval! Az ajtón át a külső térre jutsz, ahol a gombbal immáron idehívhatod a liftet (illetve elvileg a liftet, gyakorlatilag vagy 5 gigászi szörnyet). A célállomást fatális véletlen (vagy programozói akarat) okán kénytelen leszel gyalogszerrel megközelíteni. Huppanj alá a leszakadt sínekre, és lavírozz át a túloldalra! Az egyik oszlopon található gomb segítségével egy létrát ereszthetsz le, ennek tetején lépj be az ajtón! A teremből a lifttel juthatsz feljebb, ahol a zárt ajtót kéne valahogy nyílásra bírnod. Hagyd el a szobát a másik kijáraton, és létrázz fel az épület oldalában található szerkezeten! A következőkben lefelé kell haladnod, egészen addig, míg mozgó platformokat nem észlelsz a lábad alatt. Mindig a közelebbire huppanj, és akkor gond nélkül átjuthatsz ezen a szakaszon. Létrázz le a legalsó szintig, majd a csövek mögé kúszva vedd fel az itt rejtőző tudós mellől a kódkártyát! A panelnél nyomd meg a gombot, így gond nélkül visszamászhatsz a felszínre. Ezzel az imént látott zárt ajtóhoz kell visszatalálnod, ahonnan a külső folyosórész után egy barlangon kell keresztülgerillászkodnod magad (vigyázz a leomló padlózatra). A nagy fémajtó kinyitása után nyomd meg a létra melletti gombot, majd mássz fel a daru kezelőfülkéjébe! Irányítsd jobbra az általa tartott ládákat, így a daru tetejére mászva könnyedén leérkezhetsz a túlsó pályarészre. Lépj be az ajtó mögötti folyosókra, majd próbáld kinyitni a nagy piros ajtót! Apró közjáték után már a lifttel utazhatsz lefelé. Innen egy kijárat van, a jobb kéz felé eső ajtó. A leszakadt hídon már gyerekjáték lesz átkelned, csakúgy, mint a lifttel a lenti szintre ereszkedned.



ZÁRDÁK

A játék során különböző, kódszámmal ellátott, zárt konténerekbe ütközhetünk. Ezeknek a kombinációit gyűjtöttük egy csokorba, hogy ne kelljen a PDA-k hang, és szövegüzeneteivel vesződni. Első oszlopban a tartály száma, másodikban a nyitókód szerepel.

# 001 - 396	# 003 - 483
# 009 - 752	# 013 - 586
# 017 - 347	# 023 - 531
# 038 - 409	# 039 - 102
# 047 - 123	# 048 - 123
# 049 - 123	# 054 - 246
# 054 (másodszorra) - 142	
# 063 - 972	# 064 - 651
# 078 - 364	# 079 - 364
# 103 - 259	# 104 - 579
# 112 - 538	# 114 - 715
# 116 - 972	# 116 (másodszorra) - 624
# 117 - 624	# 210 - 298
# 213 - 371	# 215 - 298
# 216 - 624	# 217 - 624
# 317 - 841	# 386 - 836
# 387 - 836	# 452 - 571
# 666 - 372	# 669 - 468
# Martian Buddies 1 és 2 - 0508	
# Weapons Storage 1 és 2 - 734	

25: Caverns Area 2

Indulj el az ajtó mögötti barlangban, majd kapcsold be a fényeket a lenti generátornál (ez a Carmack gyerek rohadtul elkódolhatta magát, ha minden gombnyomásra szörnyhegyek jelennek meg...)! Lépj be a hatalmas boltív alatti újabb járatba, és kapcsold fel itt is a világítást! A termek végében szaladj le a lépcsőkön, át a tojásos termen, majd a mögötte fekvő pókokkal teli boltívet is hagyd el! Az óriásrovarok támadása után lépj be a jobbra fekvő fényes ajtón, majd az áramellátás helyrepöccintése után vesd rá magad az utolsó megmaradt teléshez szállító liftre!

26: Primary Excavation Site

Ha valami úgy kezdődik, hogy minden létező segítséget megkapsz, az már eleve nagyfokú gyanúra adhat okot. Hát, ha ez még a Doom utolsó pályája, akkor egyenesen ökölbe szorul az ember gyomra. Indulj el a balra fekvő lépcsőlejáróin, majd haladj keresztül az újra és újra feltáruló újabb járatokon! A liftezés után sziklenj be a szűk járatokba, és mielőtt jobbra kanyarodnál a bal oldali mélyedésben egy id logora lehetsz figyelmes... Ezt kell megnyomnod, hogy egy kis köszönetnyilvánítást olvashass a készítőktől. De a lényeg nem (csak) ez: a jobbra fekvő üriember képében találtad meg azt, akitől a mamád mindig óvott kiskorodban. Most eljött az elszámolás ideje az összes csínytevésért. Hamarjában kezdj neki egy maratoni futást kenterbe verő akcióhoz: a középső lyuk körül nyargalva lövögesd le szépen a megjelenő lényeket! Ha utolsóelőtti fegyvered aktivizálja magát, akkor uszítsd rá a főszörnyre, különben pedig a kisebb lények likvidálásával foglalatoskodj! Ezt négy alkalommal kell elismételned, majd hátradőlve végigvigyázhatod a játék befejezését. Ennyi! Ennyi?

Bagó Péter

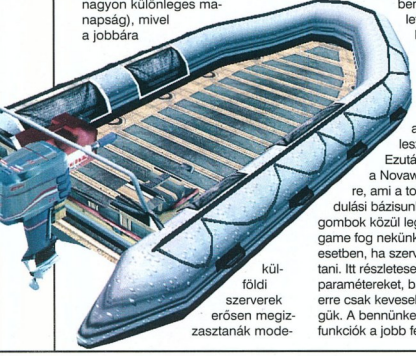
JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

Néhány kellemes nap a csatamezőn

Lassan már két hónapja annak, hogy napvilágot látott az idei év egyik legrokonszenvesebb játéka, a Joint Operations: Thypoon Rising a taktikai akciójátékok kategóriában. Ahogy az lenni szokott, nálunk kisebb késéssel került a boltokba, de most már gyakorlatilag mindenhol beszerezhető, ahol persze nem csak tejet és kenyeret árulnak. Éppen ezért úgy gondoltuk, hogy nem árt néhány oldalon bemutatni a játék fő erejét, az internetestöbbjátékos módot.

Lássunk hozzá

Kezdetnek természetesen nem árt beszerezni egy jobbfajta internetes kapcsolatot, ami a jelen eseten legalább egy 384kbit-es adsl-t kell, hogy jelentsen (ami nem is olyan nagyon különleges manapság), mivel a jobbára külföldi szerverek erősen megizzasztanák modemünket, amit egyébként sem FPS játékok alá terveztek. Miután felcuccoltuk a játékot, a CD-t nyugodtan elrakhatjuk, mivel a Novalogic volt olyan aranyos és alapból kiszedte a CD-ellenőrző funkciót, így ezzel már nem kell foglalkoznunk. :) Tehette mindezt azért, mivel a játékot igazán csak a neten játszhatjuk, offline módban csak a gyakorlás érhető el, azt pedig elég hamar meg lehet unni.



Első lépésként ajánlom az Options menü használatát, ahol a Video beállításoknál sok hasznos funkciót találunk. Elsősorban az árnyékokat, a textúrákat és a poligonszámot érdemes masszíroznunk, mivel ezekre igencsak érzékeny a játék sebessége, tehát itt érdemes kotorászni, ha a grafika miatt lassú a játék; a netes kapcsolat miatti lassulás egy másik tészta, de erről olvashattok az egyik keretes írásunkban is. Külön öröm, hogy ha plazma vagy LCD TV-n toljuk, ebben az esetben be tudjuk kapcsolni a Wide Screen opcióval a 16:9-es képarányú megjelenítést is. Ne felejtsük el bekapcsolni a Punk-Buster nevezetű kis programot sem, ami a nem megengedett beállítások, és egyéb programok használatát tiltja le, vagy alkalmaz szankciókat az elkövetők ellen.

A következő lépésben máris indulhatunk a net felé, ami a jelen esetben a Novaworld nevezetű gombocska megnyomásával történik. Aki már játszott más internetes játékokkal, annak talán furcsa lehet, ámbár teljes mértékben igaz, hogy játszani csak a Novaworld-ön bejegyzett és ott listába vett szervereket lehet. Ennek elsődleges oka természetesen az, hogy a lehető legkevesebben játszanak a netről letöltött játékkal a hozzájuk való tört szervereken. Éppen ezért kell röggtön egy Account kreálásával kezdenünk a játékot, amihez szükségünk lesz a CD-kulcsra is. Ezután meg is érkezünk a Novaworld főképernyőjére, ami a továbbiakban a kiindulási bázisunk lesz. A baloldali gombok közül leginkább a Host game fog nekünk kelleni abban az esetben, ha szervert szeretnénk indítani. Itt részletesen be lehet állítani a paramétereket, bár úgy gondolom, erre csak keveseknek lesz szükségük. A bennünket jobban érdeklő funkciók a jobb felső sarokban helyezkednek el, ami az Account, Servers és Players gombokat jelenti. Az Account-nál a már meglévő belépési paramétereinket állíthatjuk át, vagy törölhetjük, ha valaki más is használni kívánja a jövőben a mi CD-kulcsunkat. A Servers opció természetesen egy in-game szerver-tallózó kapott helyett a teljesen szokásos megjelenítéssel. Érdemes ping, azaz a szerver felénk irányuló válaszideje szerint sorba rendezni a szervereket, mivel 60-70-es ping felett nem érdemes belépni, mert a játékban valószínűleg erre még rájön 20-30 msec is, ami 70-es alap ping esetén még éppen, hogy elfogadható játszhatóság szempontjából. E felett már komoly hátránnyal indulunk, és jóval nehezebben lövünk le bárkit a játékban. Ezután mát csak egy dupla kattintás és máris csatlakozunk a játékhoz.

Játékmódok

Ha a szerverlistát szorgosan tanulmányoztuk, akkor a szerverek típusánál négyféle rövidítést találhatunk, melyek a jelenleg elérhető játékmódokat mutatják, a jelentésük pedig a következő:

Advance and Secure (szerverkód: AAS): A játékmód nem más, mint a BF1942-ben megszokott játék, aminek a lényege az, hogy a két csapat az el nem foglalható alapbázisáról kiindulva a pályán található többi bázist foglalja el, és tartja meg a lehető leghosszabb ideig, melyekért pontokat kap. Az idő lejártával az a csapat nyer, amelyiknek több pontja van. Ennek megfelelően nem csodálkozhatunk azon, hogy éppen ezek körül az elfoglalható állások körül fognak a legnagyobb harcok kibontakozni.

ELEVATION - KIEMELÉS

Ez az angol szó eddig a játékokban nem volt valami gyakran használva, de remélem, ezentúl már gyakrabban fog előfordulni, ugyanis ez máris azt jelenti, hogy a fegyverek realitása jóval nagyobb, mint más FPS-ek esetében. Ha már lőttünk nagyobb kaliberű fegyverrel, gránátvetővel, aknavetővel, akkor láthattuk megjelenni az Elevation szót a célkereszt mellett. Ennek az értelme az, hogy egyes fegyvereknél a fegyveren található célkereszt kalibrálása csak közelre érvényes, azaz ha meszszire próbálunk vele lőni, akkor mindig rövidre fog sikerülni a lövés. Ekkor az Elevation az értéke zéró, ám ha a ctrl+egérgörgő kombinációval állítunk rajta (a felbukkanó érték a célpont távolságát adja meg méterben), akkor az előbb említett kalibrálási hibát ezzel ki tudjuk küszöbölni. Pl. ha van egy M16-osunk a szokásos aranyos kis M40-es gránátvetővel a cső alatt és van egy géppuskafészek 310 méterre, akkor bizony használnunk kell az Elevation funkciót. Ha korrektek akarunk lenni, akkor a távcsővel bemérjük a pontos távolságot, majd a kiemelést beállítjuk a legközelebbi értékre, ami a jelen esetben 300 méter és a célkeresztet szépen a célpont fölé állítjuk annyival, hogy az a +10 méter kijöjjön (vagy előrébb megyünk 10 métert :) és útjára engedjük a gránátot, ami most éppen a géppuskázó fickót fogja szétkapni. Nagyon ne ijedjünk meg, nem kell mindig manuálisan állítani a kiemelést, mivel van automata funkciója is, de ha már használjuk, akkor érdemes rendes munkát végezni.

TWEAK

Bár a grafikai motor nem éppen Doom 3 kategóriájú, azért van olyan beállítás, ami komolyan meg tudja izzasztani gépünket. Ezért nem árt átnézni azt a pár beállítást, amivel egy kicsit gyorsíthatjuk a játékot. A játék beállításait a Game.cfg fájlban találjuk, ahol jobbára a játékban is beállítható dolgok vannak, de találunk néhány extrát is.

antialias_mode=0-3, ahol 0 a kikapcsolt állapotot mutatja, míg a 3-as a 6-szoros élsimítást adja meg. Ennél nagyobb beállítás nem lehetséges.

disable_vshaders=0 vagy 1

disable_pshaders=0 vagy 1

Mindkét kapcsoló arra szolgál, hogy kikapcsoljuk a shadereket. Azonban ha ezt megtesszük, gondolván, hogy így gyorsabb lesz a játék, csalódnunk kell, ugyanis lassabb és rondább lesz minden. Ahhoz, hogy csökkentsük a shader-ek miatti lassulást, a water_quality értékét érdemes csökkenteni.

lock_framerate=0 vagy 1, ez az érték alapból 1, ami azt jelenti, hogy az fps értéke maximum 60. Ha kikapcsoljuk, akkor ennél nagyobb értékek is elérhetők, bár az sem túl jó, ha nagyon ugrál az fps értékünk.

force_vsync=0 vagy 1, ezzel a vertikális szinkronizálást kapcsolhatjuk ki és be, kikapcsolva gyorsabb ámbár néhol szétesett képet kapunk

mpmaxpacketsize="1300", ezzel a beállítással a maximális csomagméretet adhatjuk meg, melyet a játék a szerverrel történő kommunikációban használ. Az 1300-as érték az alap, ezt növelve jobb pinget és jobb kapcsolatot tudunk elérni. A maximális érték az internetes kapcsolatunktól és a szerver beállításaitól is függ.

Így ha tehetjük, akkor jelentősen biztosítsuk a már elfoglalt bázisokat, mivel egy jobb deszantos akcióval simán a hátunkba kerülhet akár a fél ellenséges sereg is. Ehhez a tevékenységünkhöz nagyon jól jönnek a bázisok körül elhelyezett nagyobb kaliberű, rögzített fegyverek is. Persze a fedezékkel alig ellátott géppuskák nem éppen a legjobb megoldások, de a teljesen páncélozott harcállások a maguk kis 30 mm-es gépágyújukkal már komoly védelmet tudnak adni, de hasonlóan jó ötlet lehet egy páncélozott járművet a bázis közelében tartani. Az AAS pályák általában jó nagyok, így gyalog nekivágni csak időpazarlás, és teljesen felesleges is, mivel a terepet figyelő mesterlövészeknek kiváló célpontot nyújtunk. A jobb felső sarokban mindig szerepelnek a pályán lévő aktuális bázisok a szerint szín kódolva, hogy éppen kinek kezén van, vagy hogy ki támadja. Ha AAS módot játszunk, ne felejtsük el, hogy a legnehezebbek egyike, mivel rendkívül jól kell ismerni a pályát, a járműveket és a fegyvereket is, arról már nem is beszélve, hogy a csapat felépítése itt a legkritikusabb. Általában a sok lövész és orvos az igazi megoldás, melyet néhány mesterlövész és mérnök segít. Persze egy 150-es szerver esetében a mesterlövészek száma lehet akár 7-8 is.

Cooperative (COOP): Ahogy a neve is mutatja ez a kooperációs módozat, amiben játékostársainkkal nem egymást kell agyalnunk, hanem együtt közösen lépünk fel a számítógép irányította ellenfelek ellen. Ellenfeleink száma általában jóval nagyobb, mivel az AI képességei is végesek és ezt valahogyan kompenzálni kellett. Az eddigi tapasztalataim alapján ezek a játékok mind-mind nagyon gyors lefolyásúak, így a finomabb fegyverek kezelőire abszolút nincs szükség. A legnagyobb fegyvereket kell kezünkbe kapni és kaszálni az ellenfelet. Ha 1gy 10-15 játékos megindul, jobbára semmi sem állhat az útjukba. Természetesen kisebb megengedett játékos számnál már jóval nehezebb dolgunk van, és az átgondolt támadásoknak mind nagyobb szerep jut.

Team King of the Hill (TKOTH): A különbség az AAS és e között az, hogy itt ugyanazt a területet kell a csapatoknak megtartaniuk. Így a harc talán még koncentráltabb, mint az összes többiben együtt. A mesterlövészek igazi paradicsoma, itt ezzel a kaszttal arathatunk. Hasonlóan jó teljesítményre lehetünk képesek, ha sikerül megszerezni egy nagyobb páncélozott járművet, amivel a zóna határain portyázva halomra lőhetjük a meggondolatlanul rohamozó ellenfeleket

Team Deathmatch (TDM): Talán a legismertebb módok egyike. A játékkép nagyon egyszerű: a két csapat öli egymást. Ez manapság már egy kicsit egyszerűnek és céltalannak tűnik, így népszerűsége is ennek megfelelően csökken. Az éppen futó 178 szerver közül mindösszesen 18 fut ezzel a móddal. Azoknak ajánlott, akik a fegyverek és járművek használatát kívánják jobban megtanulni, és nem akarnak holmi más feladatokkal bíbelődni. Erre ugyanis kiválóan alkalmas.

Harci eszközök

A járművek esetében a legfontosabb gomb a shift, ugyanis ezzel ugorhatunk be, vagy szállhatunk ki a járművekből, sőt menet közben is átülhetünk a még szabadon levő helyek bármelyikére a shift+számbillentyű kombinációval. Az adott hely számát a bal alul látható kis járműábrán láthatjuk. Az 1-es hely mindig a vezetőé, míg a 2-es általában a géppuskához tartozik. Persze nagyobb gépeken több géppityu is található. Vezetés közben persze nem szerencsét átülni pl. a raktérbe, mert rögtön zuhanni kezdünk. :)

A járművek közül a legnagyobb értékkel a helikopterek bírnak, főleg azok a közepes nagyságúak, amiknek fegyverzete és szállítókapacitása is kiváló. Ezekkel gyorsan és hatékonyan tudunk embereket mozgatni, ami a játék egyik legfontosabb része. Hasonlóan hasznosak a nagyobb, páncélozott csapatszállítók, bár ezeket jóval egyszerűbb kilőni, lévén jóval kevésbé mozgékonyak, mint a helikopterek. A tornyokban elhelyezett gépágyúkat nyílt terepen csak öngyilkosoknak ajánlom a mesterlövészek miatt, ámbár szűkebb helyen nagy tűzerőt képviselnek. Szállításnál azt se felejtsük el, hogy nem csak az előre megadott helyekre lehet beszállni, így egy helikopterrel akár 10-20 emberke is utazhat.

Fegyverek tekintetében sem állunk rosszul, hiszen rengeteg típus közül válogathatunk. Ennek megfelelően mindenki meg fogja találni a neki tetszőt, emiatt nem aggódok. Valakinek nagy tűzerő kell, valaki pedig a pontosabb, művészibb fegyvereket szereti. Az optimális megoldás azonban valahol a kettő között van, hiszen a nagyobb gépágyúk rendkívül nagy szórással lőnek messzire, míg a mesterlövész-puska közelre nem sokat ér, így nagyon nem kell csodálkoznunk, hogy a legkedveltebb fegyverek a géppisztolyok, karabélyok és puskák közül kerülnek ki. Ezek nagy tűzerővel rendelkeznek közelre, de pár száz méterre is pontosan lőhetünk, ha átkapcsolunk távcsöves üzemmódra. Ezek kiváló támadófegyverek. Védelemre a fent említett két szélsőségesebb fegyvercsoport alkalmasabb. A célkeresztünk a szokásoknak megfelelően a szerint tágul és szűkül, hogy éppen mennyire pontosan vagyunk képesek lőni. Minél stabilabb pozíciót fogunk, annál pontosabban lövünk, rohanva persze nagy a szórás. Ami roppant érdekes és érthetetlen, hogy a nagyobb fegyverekkel is ugyanakkora sebességgel vagyunk képesek futni, mint egy szál késsel. Ezért aztán, ha válogatunk a fegyverek közül, akkor csak az extra funkciókat és a pontosságot nézzük, mivel mással nem kell foglalkoznunk.

Röviden ennyit sikerült összelapátolnom a Joint Operations eme jeles darabjáról. Rengeteg finomságot tartogat még a játék, de ezt jobbára csak játék közben lehet elsajátítani. A legfontosabb, hogy ne adjuk fel a kezdeti sikertelenségek után sem. Idővel mindenki meg fogja találni a játéknak azt a részét, ami neki fekszik. Ez egy ilyen bonyolultságú játéknál elkerülhetetlen. :) GG, HF.

Ch00ler

PRÓBÁLD KI!

A nagyobb kaliberű fegyverek bázisok védésénél kellemesnek bizonyulnak.

JÁTÉKTEMETŐ

Félbehagyott fejlesztések, feledésre ítélt programok

HARMADIK RÉSZ
VIDEÓK A DVD-N!
CSAK NÁLUNK!

Bejelentett, majd leállított játékfejlesztések. Meghalt, eltemetett, vagy éppen temetetlen kezdeményezések, melyek pénzügyi, koncepcióbeli, vagy egyszerűen vezetőségi döntés okán kerülték el a bolti megjelenést, és kötöttek ki a süllyesztőben - talán örökre. Harmadszor jelentkező rovatunkban is azokat a meg nem jelent játékokat veszszük górcső alá, melyekből kézzel fogható matériák álltak rendelkezésünkre, megjelenésükre azonban sohasem került sor. Ez a Játéktemető.

LA FEMME NIKITA

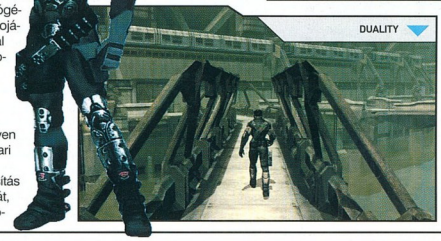
SIN 2

SIN 2
(Ritual Entertainment)

A korát jócskán megelőző SiN 1998-as debütálását követően kultikus státuszú játékká avanzsálódott, amit nem csupán az ADV Films által kiadott egészestés anime-nak köszönhettek a készítő Ritual emberei, hanem azon számos újításnak, amivel remekül frissítették a belső nézetes akciójátékok stílusát. A John R. Blade és Elexis Sinclaire főszereplésével készült játék folytatásának gondolata már a megjelenés után megfogant a fejlesztők fejében, de az ehhez szükséges nagyjából 6 millió dollárnyi összeget egyedül nem voltak képesek előteremteni. Először egy Quake 3-as technológiával készült, majd egy egyelőre meg nem nevezett, újgenerációs motorra írt kiadói demót készítettek, hogy a nagyobb cégeknek bemutatva pénzt szerezzenek a folytatáshoz. Mivel a játék jogai a fejlesztők kezében van, s ennek eladását nem tervezték az urak, meglehetősen lagymatag érdeklődés mutatkozott a project iránt. A kockázati faktort még a legnagyobbak sem merték bevállalni, pedig a két hét alatt összelapátolt bemutató verzió számos játékfeature-t tartalmazott már: rombolható környezet, vezethető járművek, komplex pályatervek - így a SiN 2 egyelőre terv marad csupán. Megjelenésére addig nincs esély, míg vagy támogatót, vagy pénzt nem szereznek rá a Ritual szakemberei. A DVD korongon két, nagyfelbontású karaktermodellt találhattok az eddig elkészült játékból.

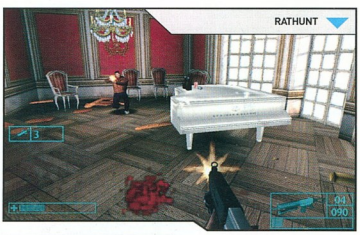
LA FEMME NIKITA
(Atari)

Luc Besson 1990-ben bemutatott Nikitája kétség kívül mind rendezői, mind írói pályafutásának rendkívül meghatározó időszakában született, hiszen a francia idol ekkor még az igazi értékekre, és nem a showelemekre alapozta forgatókönyvének és filmjének mondanivalóját. A Warner által '97-ben indított, ötszezonos Nikita-sorozatát is innen adaptálták, és nem csoda hogy a még 2001-ben is futó szériát egy számítógépes és videojáték verzióval próbálták tovább népszerűsíteni. Az akkor még Infogrames néven működő Atari vállalta a megjátékosítás procedúráját, mely a sorozat alapján, külső nézetes akciójátéknak készült. A Section One nevű titkos, földalatti szervezet beépített ügynökeként, a címszereplő Nikität, vagy annak mentorát, Michaelt irányítva 6 nemlineáris missziót kellett volna végiglopakodni, akár kooperatív módban is, egy világveszélyt jelentő terroristacsoport ellenében. A Splinter Cell árnyékában azonban a program úgy tűnik halva született, főleg úgy, hogy a TV-sorozat 2001-ben történő leállítása után a játék is hasonló sorsa jutott. Esélye, hogy ez a koncepció, az eddig ismert formájában megjelenjen: 0.0%. A programot hivatalos indoklás nélkül örökre a játéktemetőbe küldték.


DUALITY

DUALITY
(Phantagram Interactive / Trilobite Graphics)

A Commandos mögött álló Pyro Studios-ból lépett ki az a pár lelkes játékfejlesztő, akik Trilobite néven új, kreatív játékfejlesztő céget alapítottak. Az ő első játékuk lett volna a cyberpunk stílusú Duality is. A DVD-re felpakolt két videó, temérdek kép, és koncepciórajz talán visszaad valamennyit abból a hangulatból, ami a párhuzamos univerzumokban játszódó akciójátékból árad. A „real space" és „cyber space" helyszíneken három különböző karakterrel nyomulhattunk volna, akik önálló, fejlődni képes individuumok. A zsoldos, a hacker, és a virtuális lény eltérő tulajdonságai eltérő feladatteljesítéshez vezetnek, így egy pálya több útvonalon, és többféle módon teljesíthető lett volna. A történet egy szokásosnak mondható képet festett elénk: adatlopás, információ értékesítés, összetűzés, majd akció dús problémarendezés. A Duality egyértelműen az utóbbi évek egyik nagy siker városmányosának ígérkezett, ám a koreai Phantagram pénzügyi elégtelenségeinek köszönhetően szépen csendben a feledésbe merült. A Phantagram jelen pillanatban minden erejével a jóval jövedelmezőbb MMORPG-kre koncentrál, így a Duality képében egy újabb értékes, és kreatív program esett áldozatául a pénzügyi bizonytalanságnak. A részünkről saját halottunknak tekintjük…


RATHUNT

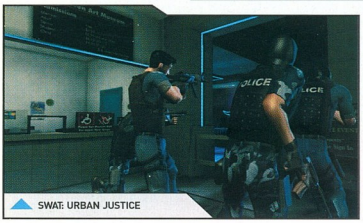
RATHUNT
(Mirage Interactive)

2002/5-ös számunkban már részletesebben is foglalkoztunk a többek között No One Lives Forevert is működtető, LithTech motorral felvértezett lengyel FPS-sel, ám ahogyan azt immáron 3 számunkon keresztül megtapasztalhattuk: sokakon, így a Rat-Hunt-on is kifogott az idő vasfoga (avagy szabad asszociációban a pénz hiánya). A Mortyr fejlesztőgárdája szó szerint beáldozta az egyedülállóan kaland, és RPG elemekkel felvértezett RatHuntot, hiszen a 2003/11-12-es számunkhoz mellékelt teljes játékot, a Snipert kezdte el teljes mellszélességgel promótálni. Így, a már majdnem kész fejlesztést először csak átmenetileg tették parkoló pályára, majd 2002-ben végleg a kukába dobták. Az innovatív fejlesztés átka mindig is a pénzorientáltság teljes hiányában szokott megmutatkozni, így hiába

rendelkezett totálisan kecsegtető extrákkal a program, mégsem tudott elegendő tőkét vonzani a megjelenéséhez. A RatHunt főhőse Mason, 3 különböző maffiabanda és a rendőrség által is üldözött gengszter lett volna, akinek tulajdonságait egy szerepjátékhoz hasonlatosan fejleszthette volna a játékos. Ráadásul, ahogyan azt a DVD-n található videón is láthatjuk: dialógusokkal, és változó hangulattal kényeztetett volna minket, értékekre vágyó játékosokat. Hogy ezt megtegye, sajnos már nem látunk túl sok esélyt. Hogy egész pontosak legyünk: semennyit nem látunk.

SWAT: URBAN JUSTICE
(Vivendi Universal Games)

Szintén a 2002/5-ös számunkban hoztuk le a még Police Quest sorozatból különvált


SWAT: URBAN JUSTICE

SWAT széria beharangozó írását. Az azóta leállított Urban Justice egy módosított formájában SWAT 4 néven ugyan továbbra is készül az Irrational Games manufaktúrájában, de az eredeti koncepciónak ez már írmagját sem fogja tartalmazni. A modern hadviselést bemutató Urban Justice kerettörténete szerint 2006-ban járunk, amikor Los Angeles városa 225 éves fennállását ünnepli. A bandaháborúk, az utcák züllése már akkora méreteket öltött, hogy a város vezetőségének egyetlen lehetősége a különleges erők kihívásának látszott. Ennek az osztagnak a vezetőjeként a feladatod az ártatlanok védelmezése, és a rosszfiúk likvidálása. A focimenedzser játékokhoz hasonlatos mikro-menedzselős részben az egész csapat felszerelését is állíthatod be, a legapróbb kiegészítőkig, hogy a formáció harcstílusáról már ne is szóljunk. Az élethű környezetmodellnek köszönhetően városi gerillaharcra, és főleg taktikai hadviselésre készülhettek volna fel az erre vágyó gamerek, ám sajnos sem ezt, sem pedig a Takedown grafikai motor multiplayer képességeit nem ismerhetjük már meg. A sorozatos halasztások mögött valószínűleg a kiadó minőségi kifogásai állhattak, ami végül egészen odáig vezetett, hogy a fejlesztést teljesen le is állították (apró adalék: a fejlesztést végző Vivendi divízió, a Sierra azóta teljesen meg is szűnt létezni).

BLACK 9
(Vivendi Universal Games / Taldren)

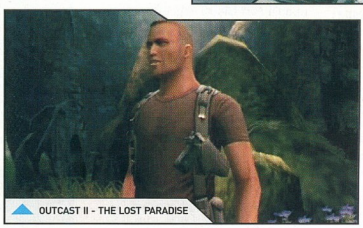
Az Unreal Warfare motoron alapuló külső nézetes akciójáték fejlesztéséért az a Taldren felelt, amely eddig a Star Trek univerzum végtelen világát

BLACK 9

adaptálta a képernyőinkre. A Black 9 fejlesztését azonban másfél évvel annak megkezdése után a játék amerikai kiadója, a Majesco finanáciális okokra hivatkozva leállította. A 2080-ban játszódó sztori egy Illuminati nevű 9 tagú konzorciumot állít a középpontba, akik gazdasági és politikai befolyásoltságukat kihasználva világuralmi terveket szövögetnek (innen is a cím, a kilenc „fekete"). Ezt megállítandó a játékos négy különböző fajjal vághat neki a galaxis rendbetételének, és a legmodernebb nano technológiákat, valamint high-tech fegyvereket felhasználva, RPG-szerű karakterfejlődés mellett. A játék mint olyan azonban örökre egy virtuális szeméttárolóba távozott, és amíg onnan ki nem emeli onnan valaki, valószínűleg örökre ott is marad. Nyugodjék békében - emlékét örökre megőrizzük!

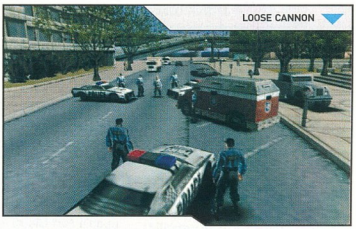
OUTCAST II - THE LOST PARADISE
(Atari / Appeal)

Cutter Slade karakterét 1999-ben ismerhette meg a nagyérdemű, amikor a kultikussá vált Outcast címszerepében mutatkozott be a belga Appeal segítségével. A folytatás gondolata még a megjelenést követő hónapokban megfogant a játékot terjesztő Infogrames fejében, ám az elsó elkészült történeti vázlatok láttán azok egyértelmű nemtetszést váltottak ki az úgynevezett fókuszcsoportok tagjaiból (ezek azon külső „szakértők", akiket a cégek a játék várható sikerességét illetően próbálnak tájékozódni, hardcore játékosoktól). Ezek után az Outcast 2 fejlesztése nem állt le, bár az Infogrames kilépett a cég mögül. Hetente kerültek ki újabb részletek, képek és információk az azóta csődbement belga cég honlapjára, ám mindez egyetlen kiadó érdeklődését sem keltette fel. Pedig a történet szerint igazán izgalmas óráknak néztünk volna elébe: a békés, természetes környezetben élő Talden civilizációt megtámadó Adelpha bolygólakók egyetlen ellenszere a konspirációelmélet legnagyobb szószólója Cutter Slade lett volna. Egész sor technikai újítást belepakoltak az első után totálisan újraírt motorba, de az alapkoncepció mit sem változott. A cég azonban belső feszültségeket követően csődeljárást kezdeményezve felbomlasztotta magát, és a keménymag Elsewhere Entertainment néven egy Outcast hasonmás játék fejlesztésébe kezdett. A Symbiosis egyelőre önerőből kétszül, így ennek megjelenése is kérdéses, nem úgy, mint az Outcasté, aminek jogai az Atari kezében vannak, és egyelőre esze ágában sincs mit kezdeni vele. Legnagyobb sajnálatunkra így egyelőre Outcast nélkül maradunk egy időre...


OUTCAST II - THE LOST PARADISE

LOOSE CANNON
(Ubi Soft / Sinister Games)

A Loose Cannon kálváriája is megérne egy misét - a '98-ban indult fejlesztést az a Tony Zurovec dirigálta, aki a Crusader: No Remorse és Crusader: No Regret játékokkal már bevéste magát a történelemkönyvekbe. A Digital Anvil kötelékeiben azonban nem sok jó termett a fejlesztőknek - miután a Microsoft felvásárolta őket, már nem tartott igényt sem a Grand Theft Auto dominanciájára törő játékra, később pedig már a jogaira sem. Így történhetett meg, hogy az Ubi Soft lehetőséget látván a projectben először kivásárolta annak disztribúciós jogait, majd azonnal a Sinister Games óvó kezeire bízta azt. A sorozatos halasztások után a program azonban már kikerült a francia kiadómogul 2003-as megjelenési listájáról, és marketing osztály teljes körű embargójából ítélve úgy tűnik, egyhamar nem találkozhatunk a Loose Cannonnal. Bár idén májusban beregisztrálta a játék francia domain nevét az Ubi Soft, egyelőre még nem derült fény ennek a jelentősségére. A 2016-ban játszódó történet szerint Ashe bőrébe kell bújnunk, aki a büntől fröcsögő városban vállal csöppet sem veszélytelen fejvadász feladatokat. A GTA sorozathoz hasonlóan járművekkel, és gyalogszerrel felváltva közlekedvén, kihangsúlyozva az akciójegyeket, kellett volna végigdöngetnünk a 20 küldetésnek helyt adó 6 amerikai nagyvárosban, hogy aztán a multiplayer élvezeteknek engedve végleg rendet tegyünk a bűn mocskos fertőiben. Bövebben a 2002/1-es számunkban ismertettük az akkor még készülő programot...

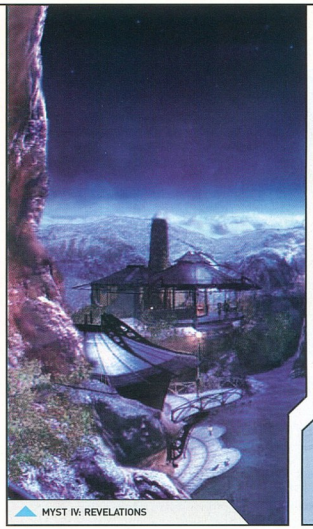

LOOSE CANNON

Bagó Péter

Ahogy már előző számunk óta megszokhattátok, ezúttal is számos képet és videoanyagot válogattunk DVD-korongunkra a fentebb említett játékokkal kapcsolatban. Több mint 300 fájl (melyből 6 videó és 120 játék közbeni kép) várja a soha meg nem jelent játékok iránt érdeklődőket, és minden kíváncsi szemet, közel 220 megabájtnyi területen.

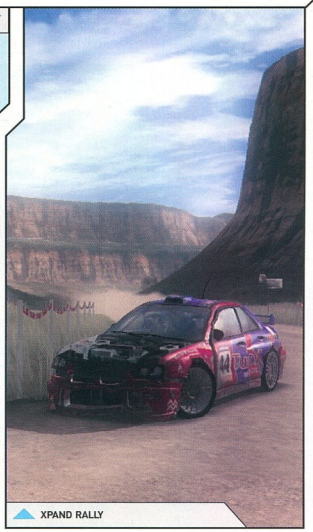
DVD TARTALOM

Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...



MYST IV: REVELATIONS

SÖLDNER: SECRET WARS



XPAND RALLY

Mikor elkezdtük összelapátolni az anyagokat mostani DVD-nkhez, úgy tűnt, az uborkaszezon kitart augusztus végéig. Ez részben igaz, hiszen lapzártánkig nem érkezett meg a Doom III demója, pedig a játék már rég a piacon van. Ennek ellenére az utolsó napokban meglepetés ért minket, kaptunk egy exkluzív demót az Xpand Rallyból és magyar fejlesztésű Nexus-ból.

A demók rovatban egyébként megtaláljátok a Myst negyedik részének előzetesét, a D-Day, a Söldner és a Worms Forts: Under Siege demóját.

Mostani teljes játékunk a magyar nyelvű The Fifth Disciple point-and-click fantasy kalandjáték. Nem kisebb feladat vár ránk, mint megmenteni a világot a gonosz, hatalméhes Warhargrem-től.

A fejlesztők a nyár végére apránként közzétették az E3-mon vetített „szupertitkos" videókat. A korongon megtaláljátok a Half Life 2, a Brothers in Arms, az Armies of Exigo, a SW: Republic Commando, az NFS Underground 2 és a FIFA 2005 animációit.

Megjelent a DirectX 9c, bepasszíroztuk a Túlélőcsomagba. A Doomra és a Half Life-ra való tekintettel a grafikus chipgyártók is kiadták az újabb drivereiket.

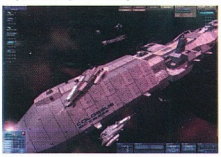
Az Extra alatt találtok egy rakás, DVD filmekkel foglalkozó utility-t. Készítettünk egy Doom III összeállítást, valamint egy CD-nyi cuccot gyűjtöttünk a Battlefield: Vietnamhoz. A korongon találtok egy rövid magyar horror filmet, a Royal Flusht, valamint egy felvételt a Szigeten bemutatott Silent Hill 4 performanszról.

Kellemes kutakodást kívánnak,

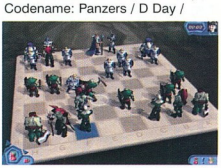
a szerkesztők

EXTRÁK
Battlefield: Vietnam válogatás / Szi-get 2004 összeállítás / DOOM III válogatás / Filmajánló: Riddick - Sötét Harag / Abandoned Places 2 / Háttérképek / Képmutató / A Hónap Sztárjai / Webkitek

DEMÓK
Nexus / Gorky Zero / Kreed / Söldner / Knights of the Temple / Myst IV / Xpand Rally / Juiced /



Chessmaster 10 / Battle for Troy / Codename: Panzers / D Day /



Transport Giant / Worms Forts / Port Royale 2 / DJ Mixer

FREE GAMES
Ant Attack / Bens Game B4 / Cube / Eight Legged Freaks / El Loco Megabus / Hunchback 2004 / Intersection / Junkyard Apocalypse /

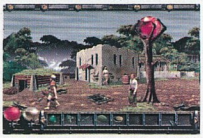
Lawn Mower / Little Bombers Returns / Mini Dizzy / MoonMinions / Nitro / Penguin Panic / Puzzle Express / Quad 2 / **Santa in Trouble** / Scorched 3d free / Seawar 2 / Sokoban / Sunday Drivers / Swarm / Yetisports

SHAREWARE
3D Pool Pro / Advanced Video Poker / Arrow Antics / Battlefleet Pacific /

Blade Master / Bloink / Car Thief / Edges / Electric Billy / Invasion

TELJES JÁTÉK

Mostani teljes játékunk egy magyar nyelvű point-and-click kalandjáték, a **The Fifth Disciple**, amelybe a készítők RPG és akció elemeket is vegyítettek.



A történt tíz évvel a Skeldal Torony eleste után játszódik, hat bátor kalandozó indult útnak, hogy egy mágikus karddal legyőzze a világot fenyegető démont, közülük azonban csak egy tért vissza, Warhargem. Alakja hamar legendássá vált, voltak azonban néhányan, akik tudták, Warhargem nem az az ember, akinek hiszik, velejéig romlott, hataloméhes. A történet főhőse Engeor, aki mágiát tanul Moharn városának egyetemén, véletlenül kerül az események sodrába. Hamar rájön azonban, hogy kitartására és tudására lesz szükség, ha meg akarja menteni saját lelkét és a várost, amelyet szeret.

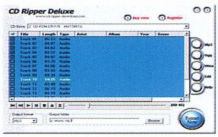
A játékban 25 féle varázslat áll a rendelkezésünkre, apránként tanuljuk meg használni a különféle mágiákat. A point-and-click jelleget kiegészítik az RPG elemek (pl. szintlépés), és a körökre osztott harcrendszer. A játék leírását egyébként megtaláljátok a magazinban, ha nem vagytok elég kitartóak, akkor érdemes olykor-olykor belepillantani a cikkbe.

FONTOS! Telepítésnél válasszátok a Teljes telepítést, ugyanis csak ebben az esetben indul el a játék a merevlemezről.

Waves / Island Wars / Kai-Jin / Logical Stones / Magic Ball / **Moraff Mahjongg** / No Brakes / Pac Man Adventures / Petri Heil / SolSuite 2004 / Superball / Synos / Tank-o-Box / VortHex / Win Dynomite

UTILITY

ACE MegaCodec / **CD Ripper** / Cliprex DVD Player / Columbus Personal / Daemon Tools / Deknop / EZ! 3.8 / FreeRip / Hírmondó / IE Navigator / Naptár III. / NeoBirthday / Netscape 7.1 / News Reader / Opera 7.52J / Power Archiver / Primedius Webtunnel / Registry



Mechanic / SpyAgent / The Bat! / Vicman Photo Editor / Web Pictures Downloader / Where Is It?

PATCH

Painkiller v1.3 / Prince of Persia GeForce 6800 Fix / Sacred 1.7 / Singles 1.5 / Soldiers Euro Update / Soldner Update v28610 / Warcraft III ROC 1.16a English / Warctaft III TFT 1.16a English

TRAINER

Zoo Empire / Wings of War / Doom 3 / Catwoman / Sacred / Kreed / Frogger's Adventures: The Rescue /

BATTLEFIELD: VIETNAM

Mostani DVD-nken a **Battlefield: Vietnam**-ot vettük górcső alá. Igyekeztünk összeszedni a legjobb térképeket és a legérdekesebb modokat, a válogatásban találtok több mappackot és egy-egy teljes átalakítást a játékhoz, új egységekkel, új pályákkal és új célokkal. Az Editor & Tools rovat alatt megtaláljátok a játék teljes magyarítását, továbbá feltettük a frissen kiadott 1.1-es patch-et is.

Battlefield Vietnam / Jedi Knight 2: Jedi Outcast / Pokoli Szomszédok / Temple of Elemental Evil

DRIVER

ATI Catalyst Windows 2000 8.04 / nVidia 61.76 Windows 9x/ME / nVidia 61.76 Windows NT4 / nVidia 61.76 Windows 2000/XP / Realtek WDM Driver a361

VIDEÓK

Brothers in Arms / Catwoman / Counter Strike: Source / Driv3r / **Half Life 2** / Johnny Whatever / Splinter Cell 3 / Starship Troopers /

SW: Battlefront / SW: Republic Commando / Leisure Suite Larry / FIFA 2005 / NHL 2005 / NFS Underground 2 / Tony Hawk Underground / Battle for MiddleEarth / Pirates of the Burning Sea / World of Warcraft / XIII Century / Armies of Exigo

MODOK

Call of Duty térképek / C&C Generals térképek / Counter Strike CZ map / UEFA 2004 DB editor / Ground Control II SDK / GTA Online Mod / HALO térképek /

ABANDONED PLACES 2

A DVD-n igazi csemegét találnak a retro játékosok, az **Abandoned Places 2** teljes változatát. A kalandjáték a boldog Amigás korszak egyik sikerdarabja volt, Fábián István, a játék magyar szerzője 2001 karácsonyán közreadta a teljes verziót. A korongon most megtalálájtok az eredeti, kereskedelmi verziót (ZIP fájlban IPF kiterjesztésű állományokkal), valamint az újrafordított változatot. Mindkét progi futtatásához Amiga emulátorra van szükség.

Stargate Mod (HL) / UT2004 térképek / Clone Bandits (UT2004) / Muralis (UT2004) / UT2004 Tools / Warcraft III térképek

RETRO

Big Mac / Championship Wave Racer / Chuck Rock Dance / Dog

DOOM III VÁLOGATÁS

A korongon találtok egy válogatást a **Doom** augusztusban megjelent remake-jéhez. A cuccok közé felraktuk a Doom I és a Wolfenstein 3D demóját, egy tucat hasznos modot, amelyekkel a fegyver csöve alá lámpát szerelhetünk, vagy éppen felvehetjük a felbontást a létező legmagasabb szintre. Két Doom-klón is helyet kapott, az orosz fejlesztésű Doom 2D platformjátékká alakítja át az eredeti két részt. Emellé gyűjtöttünk rajongói rajzokat és festményeket, érdekes videókat (például egy interjút a fejlesztőkkel), hivatalos és nemhivatalos háttereket, valamint az első **Doom III** magyarítást.

ROYAL FLUSH

Rövidfilm rovatunkban Lóránt Demeter fekete-fehér horrorját nézhetitek meg. A film egy véres pókerpartiról szól, ahol az egyes körök tétje a fizikai tortúra, a csonkítás és végül a halál. A filmet csak erős idegzetűeknek ajánljuk, csak 18 év fölöttieknek (tessék odaképzelni a bűvős vörös karikát a sarokba!).

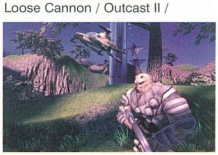
Daze Deluxe / Gauntlet / Gorilla BAS / Gridhunt / Hairy Harry / HamsterJam / Hard Streets / HitBlock / Kickle / Megamania / MSX / Pitfall 2 / PolyPolyX / Quadrapong / Retro Fighter / Robocop 2D / Shoujo Attack / Snoopy / Space Corps Armageddon / Space Taxi / Teppey / Titan 2k4

MAGYAROSÍTÁS

Doom 3 / Age of Mythology / Enter the Matrix / Far Cry / Hidden and Dangerous 2 / Icewind Dale / Knights of the Temple / MOHAA / Rainbow Six Rouge Spear / Thief 3 / XIII

JÁTÉKTEMETŐ

Black 9 / Duality / La Femme Nikita / Loose Cannon / Outcast II /



RatHunt / Sin 2 / SWAT: Urban Justice

DVD UTILS

DVD Shrink / DVD X Copy / ACE Video Workshop / Ashampoo Movie Shrink / Ashampoo Player / Audio DVD Creator / Burn4Free / Cheetah DVD Burner / Clone DVD / Crystal Player / Cucusoft MPEG DVD / DVD Rabbit Pro / Easy DVD VCD Burner / Hotwire Movie Player / HT MPEG Encoder / Nero 6 / PowerDVD Copy / RadLight Player / Sateira DVD Burner / SoftDisc / Super Video Converter / Theme Editor / Virtuadub / VobSub

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Nvidia GeForce MX & KotOR

Sziasztok!!!

Számotokra lehet, hogy hülye kérdésnek tűnik de megkérdezem: lehet egy NVIDIA GeForce MX-et tuningolni? És ha lehet leírnátok hogyan? Második kérdés: kódokat keresnék a SW:KotoR-hoz tudnátok segíteni emilben?

Előre is köszi:

Mogyi

Ui.: Az újság NAGYON JÓ!!!

A noname MX kártyák tuningolását nyugodtan el lehet felejteni. A „márkás" MX-ek tuningolását is, bár kicsivel több esélyed van rá, mint a gagyik esetében. DE! Ha véletlenül egy Innovision MX200-as (esetleg MX400-as) kártyád van, akkor adj hálát az égnek és keress gyorsan valami jó tuningprogit. Nálam a Powerstrip vált be, az MX200-am órajelét 166/175 Mhz-ről 200/215 Mhz-re emeltem extra hűtés nélkül. Mielőtt kérdeznéd: az első szám a videokártya processzorának az órajele, a második pedig a videokártya memóriájáé. Akkoriban a Blade of Darkness fizimiskája igen nagy változáson esett át egy videokártya-tuning után.

Midas

Szia!
A KotOR-ban játék közben tartsd nyomva a „~"-t és nyomd le a TAB-ot. Kapsz egy csinos kis cheat listát a képernyő bal oldalán.

m_anger

MOHA: Breakthrough

Hello!
Mostanság elég sokat lapozgatom az újságokat, és mustrálgatom a játékokat.
Elég komoly játék mániás vagyok, de válogatós is. Csak a jó játékot szeretem (ki nem?!) Mostanság, bosszantó, de elakadtam :(. Párhuzamosan játszogatok két-három játékkal, de mindbe belebuktam. Itt van a Moha Breakthrough. Eljutottam addig, hogy egy épület tetejéről tankokat kell lőnöm, de ha a kerítést elérik kezdhetem elölről. Lehetelen megcsinálni!!!!
Alig kezdtem játszani, de elakadtam máris, mi lesz akkor a további pályákon...??

JAj! Míg el nem felejtem: a Freedom Fighter egy ISTEN JÓÓÓÓ játék!!!
És a zenéje.....! Nem tudjátok véletlenül, hol tudnám megszerezni, mert állítólag lehet kapni, vagy rendelni. Nagyon nagyon jó lenne!

Üdv: Niki

Szia!
Biztosithatlak, meg lehet csinálni a feladatot! Javaslom, hogy gyakori mentésekkel operálva próbálkozz. Először tanuld ki a gránátvetők használatát (értsd: milyen csóállásnál hol lesz a detonáció, meddig lehet jobbra-balra fordulni). Ezt követően jöhet az éles bevetés, ha jól emlékszem majd egy tucat tank kirobbantása itt a feladat; azt kell megakadályozni, hogy elérjék az épületet. Szóval célozz ügyesen, ha talált, ments egyet, és küzdj tovább.

Ciao, C5

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2004/7-8

Besieger
Turcsányi Lajos - Kiskunfélegyháza
Novák Attila - Budapest
Rátkai Tivadar - Salgótarján

D-Day
Antal Éva - Debrecen
Kovács Zsolt - Budapest
Garami Dávid - Budapest

Soldiers
Kő Gergely - Budapest
Timler Tamás - Budapest
Halász Péter - Debrecen

Söldner
Simon Szilárd - Budapest
Szekeres József - Győr
Tihanyi Gábor - Szolnok

Thief 3
Jánosi Gábor - Tiszadada
Kelemen István - Budapest
Zsiga Bence - Hatvan

True Crime
Onozó Károly - Érd
Molnár Viktor - Budapest
Susányi Gábor - Tiszafüred

Képkitaláló játék
Schreiner Barnabás - Szigetszentmárton
Párdi Mihály - Kunhegyes

Design Center
Márton András - Budapest

Alaplap vásárlás

Hali!

Romániából írok es volna egy állitani nagy gondom! Szóval most akarnék venni egy PC-t, és nem igazán tudok dönteni milyen alaplapot vegyek. A proci egy 2200+ Athlon XP a videókartya Geforce FX5200 128mb 128bit-es és a HDD egy 40-es Maxtor. Szeretném ha ehhez a konfigurációhoz ajánlanátok nekem egy jó alaplapot ami már hálókártyával és hangkártyával van felszerelve. Az ár kb olyan 15-20 e legyen.

Előre is kösz!

Diabolik

Szívesen segítek, de jó lenne tudni, hogy miként szeretnéd használni a gépedet. Ha „csak" egy olcsó, de megbízható alaplapot keresel, akkor válaszd az ECS KT600-A-t. Az ára 10-12000 Ft között mozog. Tuningolni nem tudod valószínűleg, de a stabilitással nem lesz gondod. Ha tuningolni is szeretnél, akkor én az általad említett árban egy Nforce2-es alaplapot javaslok, mondjuk egy Gigabyte GA-7N400-at, esetleg egy Epox 8RDA-t, vagy egy MSI K7N2-Deltát. Sokan esküsznek a KT600-as alaplapokra is, de nálam az etalon a mai napig az Nforce2 maradt.

Midas

Windows XP fagyás

Hello Pc.Games!!!!

Segítségeteket kérném egy Globális problémával kapcsolatban:
Van nekem egy gépem :
-AMD Athlon 2000+
-2-szer 256 mb ram
-GeForce FX 5600 256mb ddr
-Win XP Professional
-40 GB Wincsó

És az a fő probléma hogy bármilyen játékot indítok rajta rövid időn belül megfagy vagy kilép a programból. pl.: Fifa 2004-alatt simán kilép. Pedig ez nem volt mindig így. Formatálás után 1-2 hónapig tök jól működik a gípsárkány, és utána újra kezdődik előről. Hát ez lenne az a probléma. Kérlek segítsetek, mert most nem bírom idegekkel a dolgot. 2002 májusa óta veszem az újságot (igaz nem előfizetéssel) úgyhogy egy választ talán megérdemlek :-).
Üdvözlettel: Bali Király

Szia Bali!
Hááát, ez nem lehet valami jó gép. Az enyém formattálás után szinte bármennyi időt kibír, feltéve, hogy nem telepítek rá Windowst. Ha telepítem, akkor már kevesebb a kihordási ideje. Na de félre a tréfával. Amit leírsz („egyébként" jól működő gép pár hónap után rendetlenkedni kezd), tipikus telepítés mániára utal. Valld be, mindent feltelepítesz, ami a kezed ügyébe kerül; újságmellékletről a web utolsó oldalán található inci-finci programokig. Persze így a géped nagyon gyorsan egy rumlis szobához fog hasonlítani, ahol a rendcsinálás már sokkal nehezebb, mint egy teljes szobafelújítás. Azt tanácsolom tehát, pucold le a gépet, telepítsd fel szeretett oprendszered, és ezután nagyon vigyázz, miket raksz fel. Nem árt esetleg egy registry tisztító programot is felrakni (mondjuk RegCleaner), hogy az esetlegesen az uninstall után maradó szemetet is le tudd szedni, ha esetleg mégis megszalad a kezed, és felraksz valamit, amit később mégse szeretnél megtartani.

Bídzsí

Sziasztok!
Annyit hozzátennék, hogy léteznek ingyenesen, szabadon, jogtisztán használható lemez „imidzselő" programok, pl: *http://www.sysresccd.org/*. Ezzel kiteszed a frissen telepített rendszeredet, később pedig laza húsz perc alatt visszaállíthatod eredeti formájában.
CD-ről futó linux, nem települ rá a HDD-re. Csak annyit változtat a vinyón, hogy oda menti a kiszemelt partíciót. Elég jól testre szabható programgyűjtemény. Az Isoja szabadon letölthető, kiírható, használható.
Amire még szükséged lehet: *partimage*, esetleg *qt_parted*. Utóbbi remek partisűnmedzsik klón. Kicsit többet tud :)

Bye, Lizard

INFOmarket
3. Információtechnológiai és telekommunikációs vásár

a számítógépek szerelmeseinek
a BNV-vel egy időben

2004. szeptember 11-19.

Nyitva tartás: minden nap 10-18-ig
Helyszín: HUNGEXPO Budapesti Vásárközpont
www.infomarket.hu

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Megkülönböztetett szeretettel és tisztelettel köszöntök mindenkit! Ennyit mára az illemről. Nincs könnyű dolgom. Balra az olimpiai közvetítés megy a tv-ben, a kommentátor ordít, jobbra pedig Cigi barátom tanítja móresre a megveszekedett Vironokat (Ground Control rulez!!!), szintén ordítva. Én itt középen mondhatnj egy kis helyi Tibet vagyok, a nyugalom szigete. Ok, nektek könnyű. Mire Ti mindezt olvassátok, addigra a kommentátor már biztos elhallgat és reményem szerint Cigi is (habár ennek nem adta eddig jelét). Szóval, helyi Tibetként egy enyhe meditatív-szunyókálós (de semmi delírium) állapotban látok neki a levelezésnek. Fél szemem a tv-n, fél szemem a Vironokon, de a maradék egy szemem az ide koncentrál.

Üdv Néked Sir Thelen!

Bár nem levelezési téma, amelyben írok, mégis Téged szemeltelek ki segítségemül. (Remélem jó választásnak bizonyulsz!)

Az évek során mióta a PC. Gamest olvasom, többször is változott az újság kinézete, szerkezete, s többnyire jó irányban. Egy tekintetben viszont eddig még sajnos nem: ez pedig a helyesírás, nyelvhelyesség területe.
E téren szeretném fölajánlani munkám szerkesztőségeteknek.

Félre ne érts, nem vágyom kitúrni jelenlegi korrektorotokat, Jeles Attilát, sőt, támogatni szeretném igencsak fontos munkájában, hisz' ha igaz a mendemonda, bizony a különféle okok (hardveres problémák, szoftveres gondok stb.) miatt késedelmes leadású cikkek szinte az utolsó utáni pillanatban jutnak hozzá, s gyanítom, ez a mennyiség egy embernek már sok.

Ketten együtt vele viszont már bizonyára hatékonyabban léphetnénk fel annak érdekében, hogy újságotok ne csak egy legyen a kicsiny országunkban kapható PC-s játékmagazinok közül, hanem Magyarország legjobb magyarsággal íródott lapja lehessen.

Kérésem tehát Hozzád a következő: Ha ötletemet - mi szerint jól jönne még egy korrektor a magazinnál (én!) - támogatod, úgy légy kedves e-mailemet az illetékeshez juttasd el; ha ugyan jónak tartod, de valamely oknál fogva a személyzeti kérdésekbe belebonyolódni ennyire nem óhajtanál, legalább azt írd meg, kihez kéne forduljak!

Segítséged előre is köszönöm a mihamarabbi közös munka reményében:

Sándor András
/másod-, segéd-,
alkorrektor (ön-)jelölt/

U.i.: Ha nem nagy a kérés, jelezz vissza mindkét esetben! (Ne várjak hiába!)

Szia Andris! Rendben van. Rájöttél. Belebuktunk. Nincs mese, vallani kell. Mi igazából nem tudunk írni. Nem is lehet ezt elvárni egy lovagi udvar lakóitól. Sir Bear persze járatos mindenféle tudományokban, ismeri a szilikon-technológia (nem az a fajta szilikon amit beépítenek, hanem ami az áramot vezeti), az újságkiadás, az emberi elme minden titkát és már hallott olyanokról akik tudtak írni. Én magam lelkes nézője voltam valamikor a Grétsy tanár úr-féle „Álljunk meg egy szóra" című műsornak. Még ma is minden stop táblától eszembe jutnak. Nomeg persze ismerjük a különböző ízletes párlatok titkait. Attiról is pletykálják, hogy tud írni. Mondogatja is, dicseksz vele, de ellenőrizni senki nem tudja. Ez akkor még nem volt gond, amikor a PC.GAMES 10-15 kézzel, pergamenlapon írott, szerzetesek által másolt példányban jelent meg. Néhány tudóson, főpapon és a királyon kívül senkihez sem jutott el, ráadásul ők sem tudtak olvasni. Ez volt a hőskorszak. Mivel még számítógép sem volt és az emberek zöme jobbágysorban tengette életét, az egész lapkiadás ellenőrizhetetlen volt. Elég volt néha elemeznünk pár szentképet, tudósítani néhány szaftosabb kivégzésről és minden rendben. A királyi kincstárból közben nagy pénzek folytak be. Aztán Gutenberg kitalálta a könyvnyomtatást, de ez nem sokat változtatott a dolgokon, csak annyit, hogy ekkor már kellett igazítanunk magunkat a nyomdai határidőkhöz is. Az igazi gondok a reformkorban kezdődtek. A nyelvújítás betett nekünk. Egyre többen kezdtek olvasni, ráadásul helyesen beszélni, ezért már a szép iniciálékkal nem lehetett kiszúrni a szemüket. Valahogy elvegetáltunk, a Széchenyi-féle lóverseny sokat segített. Jóval később, amikor Neumann feltalálta a számítógépet (most mondják, hogy nem Ő találta fel, nem baj, de akkor ki?) révbe értünk, találtunk egy izgis témát a szentkép-kritikák helyett, ami ráadásul mindenkit érdekelt. Ekkor kezdtünk el használni egy rovásírás-szerűséget. Amit most olvasol, ebből van átírva. Most, a 21. század elején, már ismét váltanunk kellene. Szóval lehet, hogy kicsit bő lére eresztettem, de majd továbbítom az illetékeseknek (szóban), mert legendás írástudókra mindig szükség van. Visszajelzésünk rovásírásban történik meg, addig amíg levéssük, kérlek légy türelemmel.

(A távirati iroda jelenti: jelen számunkban Sándor András már tevékenyen részt vett, ebből is látszik, bírjuk a kritikát, sőt elfogadjuk a felénk nyújtott segítő kezet... - Bear)

Köszönöm Ülőbika! Ez kellett most nekem. Itt bóbiskolok a gépem előtt (ok, mellettem ordítanak, nem baj én tudok aludni) és akkor, mintegy varázsütésre belerobbran ez a két nagy dinnye itt az arcomba. Olvasóink kedvéért megjegyezném, hogy animált gifben küldte el Bika, tehát ennek a kis kezdőképnek van folytatása. Nevezetesen az, hogy az ábrázolt, ártatlan tekintetű, enyhén manga beütéses hölgy szétválasztja a kebleit összetartó gátat, ezzel szabad folyást engedve nekik, azok pedig a tiszai árhullámot megszégyenítve tőrnek elő. Ez az érdekes természeti jelenség most akkora vihart kavart itt a szobában, hogy még a Vironháború hőse (Cigi) is felugrott székéről, azért hogy a gátszakadásnak tanúja lehessen. Ciginek szép gyűjteménye van már hasonlókból, a nevében is köszönöm, hogy ezzel is gazdagíthatja.
Na jó. Ennyit mára, összeszedem ezt a háborús veterán és aztán elszáguldunk a távoli Miskolc-Tapolcára, ahol idén Megesz-campelünk *(yes, yes... - Bear)* egy hosszú hetet. Majd talán születik róla egy fényképes beszámoló. Én mindent meg fogok tenni azért, hogy legyen miről beszélni utána még egy jó darabig. Ne felejtsétek, hogy van fórum (www.gameexpressz.hu/forum). Annak ellenére, hogy nyár van egyre többen vagyunk, de még NEM ELEGEN! Tessék jönni! Mondjuk most hanyagoltam én is a sok nyaralás miatt. Jövő héten (nekem jövő héten, nektek 2 hete :)) élőben a fórumon a Megesz Táborból jelentkezem, akit érdekelt volna, az felnézhetett volna. Ja és írjatok a level@pc.games.hu-ra nekem levelet, mert a részvétel a fontos! Béke belétek!

Üdv: Sir Thelen

HU-MOR-ZSÁK

Számítástechnika

- *Hol teremnek a floppy lemezek?*
- Diszkréten.

- *Hogy hívják a tökéletes hálózatot?*
- ???
- Makulát-LAN.

- *Mit keres egy részeg a számítógépben?*
- A CD-RUM-ot.

Közvélemény kutatók faggatják az embereket a virtuális szexről. Megkérdezik az utca emberét:
- *Magának mi a véleménye a virtuális szexről?*
- A milyen szexről?

Aztán megkérdeznek egy programozót:
- *Magának mi a véleménye a virtuális szexről?*
- A virtuális micsoáról?

A szoftvercég marketing menedzsere, a műszaki csapat vezetője és egy szoftverfejlesztő utaznak a cég kocsijában. Egy nagy lejtő közepén elromlik a fék.
A marketing menedzser:
- *Már régóta mondtam, hogy le kellene cserélni az autót egy újabb, megbízhatóbb típusra.*

A műszaki csapat vezetője:
- *Hívjuk fel a márkaszervizt, hogy mit javasolnak ilyen esetben.*

A szoftverfejlesztő:
- *Menjünk tovább, hátha nem veszi észre senki.*

Élethelyzetek

Férfi a repülőgép fedélzetén a légikísérőnek:
- *Kisasszony, ez felháborító! Gyakran repülök, de mindig az ablak mellett kell ülnöm, nem ehetem azt az ételt, amit a többi utas és soha sem látom a filmet!*
- Fejezze be a viccelődést kapitány úr, és kezdje meg a felszállást!

Egy férfi meséli a barátjának:
- *Nekem ikerlányaim vannak. Olyan egyformák, mint két tojás.*
- És mégis hogy tudod megkülönböztetni őket?
- *Az anyajegyükről. A szőkének a jobb karján van anyajegy, a feketének a bal karján.*

Két ember beszélget a parkban.
- *Tudod, mi az: piros szeme van, zöld-fehér csíkos és 24 lába van?*
- Fogalmam sincs.
- *Én sem tudom, de azért én levenném az ingemről.*

Ember bemegy a vendéglőbe, és levest kér:
- *Pincér! Kóstolja meg ezt a levest!*
- Miért? Talán légy van benne?
- *Nem, csak kóstolja meg!*
- Ne tán el van sózva?
- *Nem, csak kóstolja meg!*
- Jó, de hol a kanál?
- *Hopáááááá!*

Fiatal grófnő összeveszik a férjével, és hazarohan a színházból. Az inas beengedi. Grófnő:
- *Jöjjön a szobámba! Vegye le a ruhámat.*

Inas leveszi.
- *A melltartót is!*

Leveszi.
- *A bugyit is!*

Leveszi.
- *És ha még egyszer felveszi a ruháimat, ki lesz rúgva!*

Szabó egyik este a kocsmában iszogatva szabadjára engedi az indulatait a barátai előtt, és kijelenti:
- *Minden ügyvéd gazember.*

A szomszéd asztalnál ülő férfi odaszól neki:
- Uram, halottam, amit mondott és meg kell mondanom, hogy mélyen megsértett vele.
- *Miért! Maga ügyvéd?*
- Nem, én gazember vagyok.

A parkolóban egy kocsijához igyekvő nő észrevesz, hogy egy autó vezető nélkül gurulni kezd. Szokatlan lélekjelenléttel kinyitja a kocsi ajtaját, beugrik és behúzza a kéziféket. Amikor kiszáll, észrevesz, hogy egy férfi áll a kocsi mellett.
- *Gurult, de megállítottam - jelenti ki büszkén a nő.*
- Tudom - válaszol a férfi -, én toltam.

Egy fickó megelégeli, hogy teli a lakása svábbogarakkal. Mindenféle irtószert kipróbál, de nem válik be egyik sem. Végül kínjában elmegy a boszorkányhoz:
- *Boszi, teli a lakásom svábbogárral. Nincs valami klassz varázsigéd svábbogár ellen?*
- Van, fiam, van, de nagyon nehéz alkalmazni!
- *Mit nekem nehézség boszi, kérem a varázsigét!*
- Jól van fiam. Menj haza, állj ki a lakás közepére, és teli torokból üvöltsd el magad, hogy „Mocskos svábbogarak, Tűnjetek a lakásomból, de most rögtön!" De ne felejtsd el fiam, nagyon fontos, hogy a varázsige alkalmazása közben nem szabad nevetni!
- *Kösz boszi, örök hálám!*

Rohan haza a figura, beáll a lakás közepébe:
- *MOCSKOS SVÁBBOGARAK, TŰNJETEK A LAKÁSOMBÓL, DE MOST RÖGTÖN!*

És láss csudát, a lakás minden zegéből-zugából elősorjáznak a svábbogarak, és masíroznak kifelé az ajtón. A manusz tátott szájjal bámulja, ez tényleg nem semmi! Ez aztán a varázsige! Már az utolsó svábbogár mászik át a küszöbön, amikor előbukkan egy öreg-öreg svábbogár, mankóval csoszog a menet után, és cérnavékony hangon kiáltozik:
- Várjatok! Várjatok!

Barátunknak ez úgy tetszik, hogy leül a földre a rohögéstől. A mankós döbbenten nézi, majd felderül az arca, és fürgén a küszöbhöz biceg, és kiordít:
- Srácoook! Sráácooooook! Gyertek vissza! Csak vicc vooolt!

Egy fickó egy televízióhoz megy munkát keresni, már régi álma, hogy bemondó legyen. A munkainterjún azonban rögtön észrevesznek, hogy erős szemrángása van, ezt rögtön szóvá is teszik:
- *De uram, hogy gondolja, hogy ilyen erős szemrángással fel tudjuk önt venni?*
- Nem, nem! Ezért egy csöppet se aggódjanak! Beveszek egy szem aszpirint és már el is múlik. Van is itt a táskámban belőle, figyeljék csak meg!

Azzal elkezd turkálni a táskájában, de véletlenül kiborul a táska tartalma az asztalra, többek között rengeteg 10-es, 15-ös, 20-as csomag gumióvszer. Minden márkából, a legkülönbözőbb típusokból.
- *Uram, de hát ez meg mit jelentsen? Ezt is meg tudja magyarázni?*
- Hát persze, próbált ön már egyszer is bemenni a patikába és kacsingatva kérni egy doboz aszpirint?

Két barát beszélget a kocsmában. Azt mondja az egyik:
- *Hallottad, hogy Mike meghalt tegnap?*
- Nem, mi történt vele?
- *Tegnap épp a házunk előtt autózott, amikor nem vett észre egy út szélén parkoló autót. Nekiment, kirepült a szélvédőn és a csukott ablakon keresztül pont a mi hálószobánkba repült be. Fejjel törte be az ablakot.*
- Úristen, micsoda halál...
- *Nem, ezt simán túlélte. Odakúszott a hálószoba szekrényünkhöz, és megpróbált a kilincsbe kapaszkodva talpra állni. Azonban a szekrény felborult, éppen szegény Mike-ra.*
- Micsoda kegyetlen vég...
- *Nem, ezt is túlélte. Kimászott alóla, és kikúszott az ajtón. A lépcsőkorlát mellett megint megpróbált felállni, de a korlát nem bírta a súlyát, és Mike lezuhant a földszintre, a korlát darabjai meg a fejére.*
- Ezt már biztos nem élte túl...
- *Dehogynem! Kimászott a konyhába, ahol a tűzhely mellett próbált talpra állni, de leránttotta a fazekat, és a forró víz mind az arcába borult.*
- A szerencsétlen...
- Dehogy, ezt is túlélte. Elkúszott a telefonig, hogy a mentőket hívja. Azonban ahogy felvette a telefont, hanyatt esett, kirántotta a készüléket a falból, a konnektor kiszakadt, és mivel Mike vizes volt, megrázta az áram.
- Micsoda szörnyű halál!
- *Dehogy, ezt is túlélte.*
- Akkor hogyan halt meg?
- *Lelőttem.*
- Lelőtted? Miért?
- *Rájöttem, ha így folytatja, az egész házat tönkreteszi!*

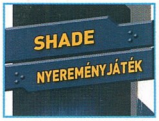
Seprű

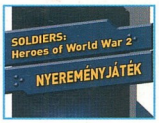
- *Mi az abszolút bátorság?*
- Hajnali négykor hazamenni, és a seprűvel hadonászó feleségnek azt mondani: „Még mindig takarítasz, vagy repülsz valahova?"

A nő bemegy a háztartási boltba, és seprűt kér. Az egyiknek túlságosan szétáll a feje, a másiknak görbe a rúdja, a következőnek nagyon göcsörtösek a cirokszálai, és így tovább. Már vagy a tizediket mutatja az eladó, mire megfelel a nőnek:
- *Ez jó, ezt megveszem.*

Mire az eladó:
- És becsomagoljam, vagy rögtön rá tetszik ülni?

JÁTÉKSZELVÉNYEK





INFO MEGJELENÉS: 2004. NOVEMBER 5.

PC.GAMES ELŐZETES

Full Spectrum Warrior

A játék készítői nem kisebb célt tűztek ki maguk elé, mint hogy elkészítik az eddigi legélethűbb, legizgalmasabb csapatalapú taktikai játékot. Az Xbox verzió már megjelent, és a kritikák alapján úgy néz ki, hogy sikerült teljesíteni a célkitűzéseket. Most már csak az a kérdés, hogy a fejlesztők mennyire tudják kikerülni a portolás szokásos csapdáit. Nem veszik félvállról a PC verzió elkészítését, az már biztos, hogy két bónusz pályát is készítenek, és a kooperatív módot még élvezetesebbé varázsolják.

TIPP: 92%

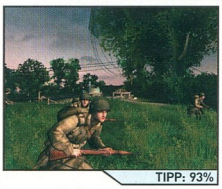
Evil Genius

A játékosok szeretnek rosszalkodni, elég csak a Grand Theft Auto hatalmas sikerére gondolni. Talán emlékeztek még a Dungeon Keeper című játékra, ahol a szokásos 'itt a hős, aki behatol a főgonosz barlangjába, hogy jól megölje, és még ki is nevesse' stílus helyett hatalmas újítást vezetett be, ez volt az 'itt a főgonosz, aki minden megtesz, hogy a főhős csúnyán elbukjon, és mindezt gunyoros vigyorral az arcán teszi'. Az Evil Genius sok mindenben hasonlít az elődre, de a témája aktuálisabb és hálásabb is, egy kémfilmszerű történet főgonoszát kell világuralmi terveinek valóra váltásában segítenünk.

TIPP: 90%

Brothers in Arms

Az UbiSoft jó néhány új játékot bemutatott az idei E3-mon, ezek közül a Splinter Cell: Chaos Theory mellett talán a Brothers in Arms jelentette a legnagyobb meglepetést. A bejelentés óta eltelt időben aránylag nagy csend volt a program körül, de a Games Convention-ön meggyőződhettünk róla, az egyre erősebb konkurencia ellenére még mindig a BIA a legígéretesebb a készülő háborús FPS-ek közül. Ez többek között az átlagon felüli grafikának, és a játékmenetet színesítő új megoldásoknak köszönhető.



TIPP: 93%

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Michaleczky Péter
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel:
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 1198 Ft (sima), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Gutenberg Press
ISSN 1587-5121

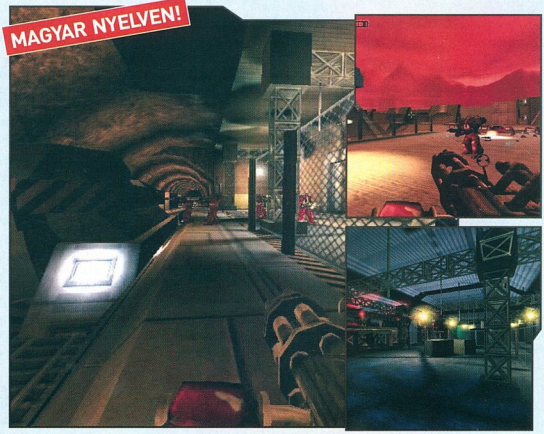
A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

INFO GÉPIGÉNY: PENTIUM II 400, 64 MB RAM, 16 MB-OS VGA

MARS! - LETELEPEDÉS EGY IDEGEN BOLYGÓN

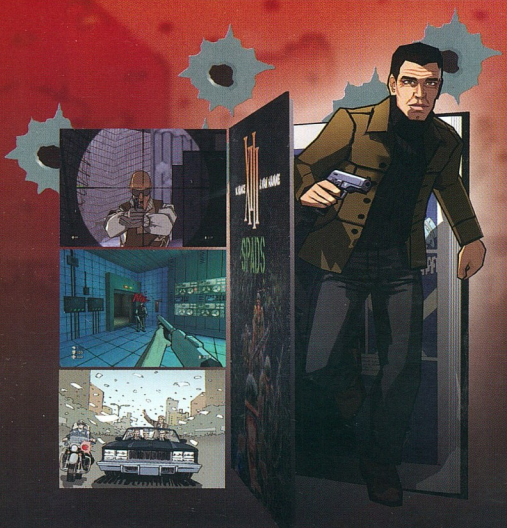
Mikor az emberiség igyekezett lakhatóvá tenni a Marsot, számtalan nehézségbe ütközött. A 'gyarmatosítók' egymás után hagyták el a bolygót, és költöztek át más világokba. Csak automata gyárak, és katonai kutató központok maradtak. Senki sem hitte volna, hogy az elhagyott vörös bolygó még egyszer felhívja magára az emberek figyelmét. A Marson elhelyezett műholdrendszer hosszú hallhatás után hirtelen furcsa adatokat továbbított a földre, majd a kapcsolat nem sokkal ezután megszakadt. A kormány úgy döntött, hogy egy kutatócsapatot küld haladéktalanul a bolygóra. A rutin feladatnak számító felderítés hamarosan életre-halálra menő küzdelemmé változott...

Következő havi teljes játékunk, a 'March: Offword Recon' azaz a MARS! az FPS, az árkád és a taktikai szimulációs programok ütős kombinációját kínálja, mindezt teljesen magyar nyelven.



PC CD-ROM

A játékok magyar nyelvű változata már a boltokban!

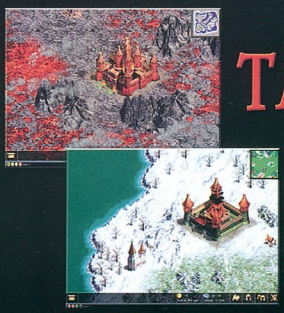


XIII

A tetoválás lemoshatatlan.
Egy kulcs és egy tetkó?
Fejtsd meg a rejtélyt, oldd meg a talányt!

Magyar nyelven feliratozva!

WARLORDS IV
HEROES OF ETHERIA™



TÁÁÁÁÁÁÁÁMADÁÁÁÁÁÁÁS!!!

Etheria lakói magyarul beszélnek,
magyarul gondolkodnak,
magyarul harcolnak.
Te hány kört bírsz ki ellenük?

Magyar nyelvű változat!

UBISOFT™

automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Automex Multimédia Kft. - 1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu

Infinite Interactive

DARGAUD

©2003 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft, ubi.com, and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Warlords IV: Heroes of Etheria is a trademark of Infinite Interactive. Developed by Infinite Interactive. All rights reserved.

SHADE

Az Angyalok haragja

© 2004 CENEGA PUBLISHING, S.R.O. ALL RIGHTS RESERVED.
OTHER PRODUCTS AND COMPANY NAMES MENTIONED HEREIN MAYBE TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
DEVELOPED BY BLACK ELEMENT SOFTWARE. ALL RIGHTS RESERVED.

16+ www.pegi.info

Black Element Software

CENEGA www.cenega.com